Indice

CINERGIE

il cinema e le altre arti

n. 19, marzo 2010

Redazione
c/o Mediateca DAMS
Piazza Vittoria 41
34170 – Gorizia
tel. 0481 82082
cinergie@libero.it

Progetto e realizzazione copertina
Marco Vimercati

Via dei Fieschi, 1
16036 - Recco (Ge)
e-mail: lemani.editore@micromani.it
stampa: Microart's S.p.A. - Recco (Ge)

La pubblicazione è stata realizzata con il contributo di

Università degli Studi di Udine

Fondazione Cassa di Risparmio di Udine e Pordenone

FONDAZIONE CRUP

Divi, caimani e videocrazie
Tavola rotonda su cinema e politica in Italia

Hanno partecipato: Francesco Di Chiara (FDC), Angelita Fiore (AF), Marco Grosoli (MG), Roy Menarini (RM), Francesca Negri (FN), Chiara Nicoletti (CN), Federico Pagello (FP).

RM: Apriamo questa tavola rotonda parlando di cinema e politica in Italia. L'argomento, ovviamente, si presenta spinoso per molti motivi. Il rischio principale è quello di fare confusione tra le questioni in campo. Ecco perché, prima di procedere oltre, vorrei proporre tre traiettorie in grado di organizzare i discorsi sul rapporto fra cinema e politica in Italia: la rappresentazione della politica nei film; il discorso prodotto "dalla" politica intorno ai film (per esempio i dibattiti sui registi fannulloni, le reazioni presidenziali a *Baaria*, le polemiche su *Il grande sogno*, la censura preventiva a *La prima linea*, e così via); il rapporto diretto fra cinema e politica, dal punto di vista produttivo e distributivo (il problema del finanziamento pubblico, il rapporto tra Medusa e Rai, le logiche di sfruttamento del prodotto cinematografico). Possiamo dunque cominciare da questa prima tripartizione.

MG: Pensiamo a questi quattro avvenimenti di rilievo: la polemica Brunetta-Placido, la puntata di Santoro dedicata a *Il divo*, la polemica innescata da Alessandra Mussolini a seguito dell'uscita di *Vincere*, il rifiuto dei fondi statali per *La prima linea*, anche se Bondi afferma di aver gradito il film. In ognuno di questi casi, il film in sé, non si dice come fatto estetico ma nemmeno come fatto semplicemente testuale, non ha nessun peso. Tutto si gioca sulla risonanza che esso riveste a livello mediatico; poi, tra questa risonanza e il film si apre un fossato invalicabile. Ciò che il film è e ciò che il film dice, anche a un livello immediato ed epidermico, non hanno alcuna importanza: vederlo o non vederlo rappresenta esattamente la stessa cosa.

FDC: Vorrei ricollegarmi a quanto appena detto da Marco per tentare di storicizzare alcune sue affermazioni. In primo luogo, credo che questa tendenza a costruire discorsi sui film a prescindere dalla loro dimensione estetica e/o testuale sia una costante del dibattito sul cinema politico: nel suo saggio sul numero 23 di *Close Up* Claudio Bisoni sottolinea come anche negli anni Settanta i discorsi sui singoli film prescindessero infatti dagli effettivi contenuti di questi ultimi e riflettessero invece le preoccupazioni dei diversi gruppi sociali presenti nell'agone politico dell'epoca. In secondo luogo, credo siano gli stessi film a recuperare il rapporto con quella stagione cinematografica: *Il caimano* non ha solo anticipato, ma addirittura condizionato, la percezione critica di un nuovo cinema politico modellato su quello passato. Infatti il film racconta la storia di un produttore che, dopo aver realizzato sgangherati thriller e polizieschi negli anni Settanta, decide ora di realizzare un film – come si sarebbe detto allora – "impegnato" sul berlusconismo: la stessa presenza all'interno de *Il caimano* di Placido e Montaldo sembra voler dire che se ci deve essere un recupero del passato cinematografico italiano, è meglio lasciar perdere i prodotti di genere e rifarsi alla lezione del cinema civile. Infatti, quando sono usciti due anni dopo *Gomorra* e *Il divo*, la tentazione maggiore – come sottolineano Roy e Giovanni Spagnoletti nella loro introduzione al numero monografico appena citato – è stata proprio quella di paragonare il primo al cinema di Rosi, e il secondo a quello di Petri. Credo, infine, che questo sguardo retrospettivo della critica e della stessa produzione cinematografica sia dovuto in buona parte alla congiuntura attuale, a una crisi culturale della sinistra italiana il cui partito di maggioranza relativa, il Pd, è ancora privo di una fisionomia e guarda a modelli passati per recuperare un'identità: da parte della critica di sinistra, allora, si tratta del tentativo di riproporre una sovrastruttura quando è la struttura di base a venire a mancare – una situazione paragonabile ai numerosi tentativi di riproporre il neorealismo quando quest'ultimo era ormai venuto meno da decenni.

RM: Si può dire allora che si cercano di replicare i discorsi degli anni Settanta in versione miniaturizzata: c'è perfino una parte della critica militante che attacca il cinema politico degli ultimi anni riutilizzando gli stessi metodi con cui all'epoca venivano attaccati registi come Petri. Mi è capitato personalmente quando ho parlato – a una platea vicina a certe tradizioni extraparlamentari – di *Il divo* e di *Gomorra*. C'è chi ha parlato di cinema di regime e di film "padronali".

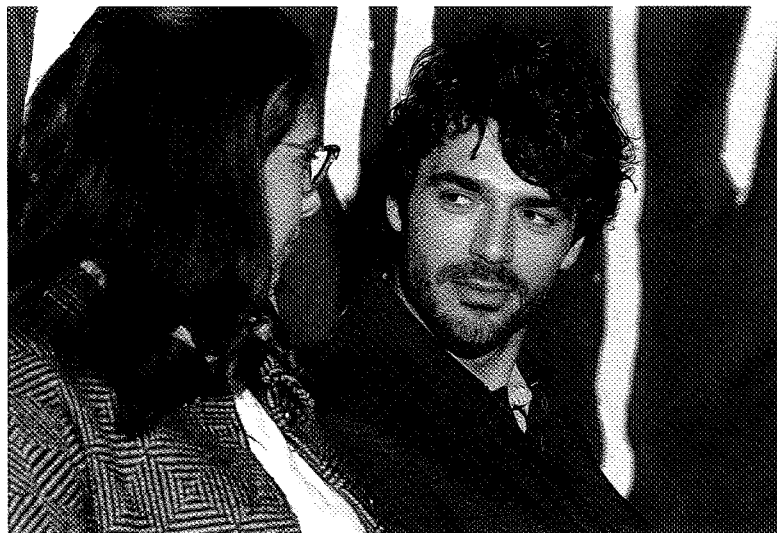
MG: Che ci sia uno scarto tra questi nuovi film e i vecchi film verso cui si mostrerebbero "nostalgici", è indubbio, ma è altrettanto certo che questo scarto viene direttamente esibito, tutt'altro che nascosto. *Il divo* è la serigrafia pop di Petri tanto quanto *Il caimano* è la serigrafia pop del cinema degli anni Settanta (anche perché i suoi registi sono lì, presenti in carne ed ossa), tanto quanto le feste del Pd sono la serigrafia pop della Feste dell'Unità. E così via. Insomma: insieme alla nostalgia c'è anche l'esibizione di una distanza che non si può colmare, l'ammissione dell'irrecuperabilità di tutti quei riferimenti.

CN: Quello che manca nel cinema politico contemporaneo è una lettura approfondita del passato, un tentativo di rielaborazione e comprensione: senza questo percorso, secondo la mia opinione, non è nemmeno possibile parlare di cinema politico. All'analisi della storia si sostituisce il melodramma (*Romanzo criminale* mi sembra l'esempio migliore da citare): degli autentici romanzi, appunto, all'interno dei quali non c'è la capacità, che hanno avuto altri registi, come per esempio Fassbinder, di creare delle letture del passato "multistrato", dove al racconto – fruibile da tutti – è sottesa un'analisi e un riferimento più profondo al periodo storico. In secondo luogo, vorrei precisare una distinzione rispetto al cinema politico degli anni Sessanta-Settanta: si distingue infatti tra un cinema detto *d'impegno civile* (o d'inchiesta, di cui la tradizione avviata da Petri e Rosi ha lasciato delle tracce nel contemporaneo) e un *cinema militante*, che si riferisce non solo ai contenuti del film, ma anche – e soprattutto – alla modalità del fare cinema (sull'onda dei Cinegiornali Liberi di Zavattini). Senza dimenticare, poi, un'importante settore della cinematografia anni Settanta – quella di genere, in particolare il *poliziottesco* – all'interno della quale confluiva sistematicamente buona parte del discorso politico coevo. Oggi questo settore, a mio avviso, è interamente confluito nella fiction televisiva (con i vari *Distretto di polizia* e simili...), con uno scarto importante: mentre nel cinema di genere si tendeva a creare "modelli" e "tipizzazioni" più o meno standardizzate, nella fiction contemporanea c'è una tendenza ad andare verso il soggetto, analizzato e osservato in chiave "psicologica" (lo si fa con il poliziotto così come con il malavitoso). Un percorso, questo, che sottende un processo di depoliticizzazione della sfera sociale. Per contro, il dibattito sul cinema militante è confluito nella sfera del documentario: un soggetto, questo, che diviene "politico" già di per sé, non tanto per i suoi contenuti, quanto piuttosto in riferimento alle sue dinamiche produttive e, soprattutto, di distribuzione.
In questo caso – e concludo – si verifica anche un'altra situazione interessante: la sala cinematografica diviene il luogo (fisico) di legittimazione di un'alterità (di sinistra?) esiliata dal set-

tore televisivo (si veda, per esempio, il percorso compiuto dalla Guzzanti con *Raiot*).

MG: Volevo aggiungere a quanto detto da Chiara che anche nei pochi casi in cui si tenta qualcosa di più ambizioso, come appunto le ipotesi di melodramma metastorici addirittura fassbinderiani, ecco, quei rari casi rimangono comunque totalmente inosservati, anche dalla sinistra stessa. Uno degli esempi più evidenti è *Signorinaeffe* di Wilma Labate, che non ha avuto nessuna risonanza mediatica, a differenza per esempio del film di qualche anno fa sul terrorismo della stessa autrice (*La mia generazione*). E non si vede davvero perché: tutto sommato attori di qualche richiamo c'erano (come Filippo Timi)...

AF: A questo punto ritengo inevitabile citare Francesco Rosi che negli anni Novanta circa dichiarava che, mentre la sua generazione faceva film di denuncia, quella successiva è passata a fare film di protesta. Oggi, penso che l'approccio cinematografico alla politica sia visibilmente svanito, soprattutto se ci mettiamo nei panni di uno "spettatore comune" – non specializzato e non "politicizzato" – che, per forza di cose, guarda ciò che la politica distributiva gli permette di vedere al cinema. Da questo punto di vista, ritengo che, a parte pochissime eccezioni, il cinema politico contemporaneo italiano possa essere classificato come un cinema di "rappresentazione politica" e non come un "cinema politico nel suo farsi".
Quelli di oggi sono film che, tutto sommato, rappresentano la realtà italiana, una realtà in parte già conosciuta, non una realtà contemporanea da svelare, o una contro-realtà. A cambiare, quindi, è l'intenzione che sta all'origine: credo che a rivelare questa nuova condizione sia l'assenza di una categoria politica indipendente nello scenario della classificazione dei generi cinematografici. La politica compare nelle produzioni italiane, ma attraverso una tessitura trasversale: nel senso che fa da sfondo alla storia narrata, ma non diventa la Storia con la S maiuscola. Queste considerazioni valgono soprattutto per i film di fiction del nuovo millennio. Un discorso a parte si potrebbe fare invece per i documentari. Ma prima di vedere ciò che accade nel cinema del reale, volevo riflettere su cosa ha determinato la sparizione, all'interno delle nuove generazioni, di registi come Rosi, Petri e via discorrendo. Credo che questa sottrazione sia stata graduale: negli anni Novanta assistiamo a un proliferare, ad esempio, di film sulla mafia (tradizione già portata avanti a partire dagli anni Settanta), dopodiché si è dato il via a una trasformazione della linea politica cinematografica e, a prendersi carico dell'elemento politico, sono stati film appartenenti all'ambito del popolare (che hanno inserito pillole di storia all'interno delle loro commedie farsesche) o anche film d'autore che hanno fatto della politica un fattore non di denuncia, ma di "presa atto di una realtà data". È fondamentale cogliere questo processo di narrativizzazione (a ritroso) della politica, che perde qualsiasi connotato ideologico e diviene pura *fiction*. Di contro, abbiamo molti documentari che tentano di sopperire a questo vuoto, ma il loro essere politici non riguarda solo il tema trattato, ma anche l'utilizzo che il potere dominante concede loro fuori dai circuiti convenzionali. Per concludere non posso che citare *Nazirock*, il documentario sui gruppi musicali di estrema destra: alla sua uscita qualcuno ha messo in rete una versione con un finale ribaltato, che distruggeva il senso delle immagini: questo è un esempio emblematico ed estremizzato di una politica che fuoriesce dal film, diviene atto reale per poi rientrare nuovamente nella drammatizzazione cinematografica.

FN: Trovo molto interessante quel che Angelita ha appena messo in luce sul cinema politico contemporaneo, cioè che non è più in grado di essere nel suo tempo, di sviluppare un percorso di consapevolezza critica della realtà che viviamo. Piuttosto, si è trasformato nel "racconto della politica", un racconto che non riesce a togliersi di dosso i soliti cliché, e una politica che non è più, di cui restano i brandelli. Da venerare quasi come fossero reliquie. E rispetto al discorso a cui accennava Angelita sui film di mafia, mi viene in mente l'ultima rassegna di "Libero Cinema in Libera Terra", il festival di cinema itinerante organizzato da "Libera", l'associazione di don Ciotti. È un'iniziativa che vuole portare pellicole di cinema politico nelle piazze di alcuni storici avamposti della criminalità organizzata. La rassegna ha come scopo principale, ovviamente, quello di smuovere più gente possibile nella lotta alla mafia. Un tema che dovrebbe essere apartitico, centrale a prescindere dalle distinzioni di destra e sinistra. I film proiettati, però, si rifanno a un immaginario che è profondamente influenzato da una certa ideologia "di sinistra". Penso in particolare a *Si può fare*, che per altro è una commedia agrodolce, per cui è singolare che venga inserita in questa rassegna. Manfredonia ambienta il suo film nei primi anni Ottanta, post legge Basaglia, e mette

Il grande sogno

in scena un mondo ancora totalmente bipolare, dove troviamo il destrorso immanicato, senza valori ma pieno di soldi, e il comunista bravo, buono e squattrinato, in lotta contro tutto e tutti ma che alla fine, nel suo piccolo, ce la fa. Molti degli altri film in rassegna, invece, sono fortemente incentrati sul personaggio. Troviamo *Fortapàsc* di Marco Risi, *Placido Rizzotto* di Scimeca, *L'uomo di vetro* di Stefano Incerti. Un cinema, insomma, che riesce ad avere un impulso politico solo attraverso il racconto di vite singolari, di eroi, di martiri. Storie che mancano, spesso, di una riflessione più ampia sul contesto.

MG: Credo che ciò sia dovuto alla nostalgia di un'epoca nella quale esisteva ancora una separazione tra lo spettacolo e la politica e quindi il primo poteva parlare della seconda; in un momento in cui, invece, le due cose si sovrappongono, lo spettacolo – cinema compreso – rimane un po' a mani vuote perché non c'è più la distanza sufficiente a consentire all'uno di parlare dell'altro. Non mi riferisco a eventi di censura della produzione, bensì a fenomeni macroscopici come il sopravanzare dell'immagine spettacolare di tutte le componenti della politica rispetto all'azione politica di ognuna di esse: è evidente che la prima conta molto più della seconda. È un processo difficile da contrastare e al tempo stesso da spiegare, perché si tratta di una situazione tanto radicata che parlarne in questi termini sarebbe come rendere conto delle intime motivazioni di un fenomeno naturale, che invece accade e basta.

AF: Il rapporto tra spettacolo e politica nel cinema contemporaneo si sviluppa anche su un altro livello, nel senso che mentre il tipo di cinema di Rosi, Petri ecc. era fondato su quello che Anton Giulio Mancino chiama "l'inchiestare", oggi la mia impressione è che il compito dello pseudo-inchiestare venga lasciato allo spettacolo: non mi riferisco solo alla satira, ma anche a trasmissioni d'attualità, come *Annozero*. Il cinema politico italiano non svela una realtà ancora sconosciuta, mette in scena ciò che noi spettatori sappiamo già: per esempio, un film come *Videocracy* non si potrebbe neanche classificare come film politico, perché ha semplicemente narrativizzato una situazione che già conosco, ed è un'impressione che offrono molti altri film italiani di questo periodo. Quello che vedo è che manca la ricerca di qualcosa di inedito, anche se sono consapevole che questa mancanza è legata a problematiche di altro livello, ovvero quelle censorie, motivo per cui spesso e volentieri il documentario va a fare la controparte di questa carenza. Ma spesso perde questa sua funzione perché viene a sua volta censurato. Ci sono molti documentari che potrebbero colmare quest'assenza di funzione politica, ma non possono perché l'unica azione che producono è quella di far scattare denunce nei loro confronti: come dire che la parte offesa non è più la realtà denunciata ma i documentaristi stessi, e quindi c'è un paradosso di fondo che, secondo me, oggi ha un po' cambiato lo scenario generale della politica del cinema.

FDC: Vorrei ricollegare alcuni elementi emersi in merito a *Romanzo criminale*, un film che secondo me esemplifica perfettamente alcune tendenze recenti. Nel suo saggio su *Close Up* Mancino afferma che il cinema politico italiano degli anni Settanta era impostato su una formula che lui chiama "paradigma politico-indiziario", la quale collegava – come ha giustamen-

Gomorra

te osservato Chiara – alcuni prodotti di genere al cosiddetto cinema politico, nel senso che sia *Cadaveri eccellenti* di Rosi che *Milano trema: la polizia vuole giustizia* di Sergio Martino erano accomunati dal fatto di partire da un'idea di *underworld* – per usare una metafora tratta dall'omonimo romanzo di Don DeLillo – ovvero dall'intima certezza che dietro alla cronaca e alla storia ci sia sempre uno strato nascosto sul quale indagare, sul quale formulare ipotesi a prescindere dal fatto che queste ultime siano fondate o meno (in entrambi i film si tratta di un piano eversivo che coinvolge le istituzioni e gruppi di estrema destra). L'elemento paradossale del cinema politico italiano recente è però la scomparsa di questo paradigma, la quale secondo Mancino sarebbe stata causata dalla riforma del Codice di Procedura Penale che, alla fine degli anni Ottanta, aveva messo fine alla prassi del segreto istruttorio e quindi alla necessità di formulare ipotesi sul reale esito delle indagini preliminari a un dibattimento – ma personalmente credo sia dovuta anche ad altro, come alla spettacolarizzazione della politica di cui parlava Marco. La fine di questo paradigma ha portato a casi paradossali come quello di *Romanzo criminale*, un film che non parte dal presupposto che vi sia un *underworld* nel quale abita chi regge le fila della politica per poi formulare ipotesi sulla sua identità e le sue strategie ma che, viceversa, si conclude con l'uscita allo scoperto di un personaggio, chiamato "mister X" un po' come in *JFK* di Oliver Stone, che con grande sorpresa degli altri personaggi manovra dall'alto tanto la politica quanto la criminalità organizzata, senza però che venga specificato chi sia, per chi lavori, senza che sia avanzata alcuna ipotesi: quello che era il punto di partenza del cinema precedente, diviene qui quello di arrivo. Credo sia per questa ragione che si è parlato della rinascita di un cinema politico italiano in occasione dell'uscita di *Il divo* o *Gomorra* e non prima, quando prodotti come *Romanzo criminale* hanno sempre circolato: perché adesso, in un momento in cui la politica è sempre sotto i riflettori, in cui l'inchiesta è affidata a programmi televisivi di approfondimento o al documentario, si cerca nel cinema di fiction qualcosa che ricordi le strutture passate, che in qualche modo riproponga il paradigma politico-indiziario, come secondo me fa in qualche modo *Il divo*, che arrischia delle ipotesi – sul legame tra Andreotti, le stragi mafiose e il delitto Moro – che forse indagini più recenti stanno in parte smentendo. Credo perciò che lo sguardo retrospettivo della critica e di parte della produzione più recente dipenda anche da questo: dal desiderio di ripercorrere strade già battute in passato in quanto quelle praticate più di recente si sono dimostrate sterili.

FN: Una provocazione: secondo voi, con Internet, non è forse esploso il filone delle teorie complottiste, non si è maggiormente diffusa l'idea che vi sia una mano che da dietro controlla e definisce, al punto che ormai è un luogo comune dire che dietro ad ogni avvenimento vi è sempre qualcosa di oscuro, ovvero che le cose non sono mai come ci vengono presentate direttamente? Ogni ricostruzione sembra essere quasi sempre screditata in partenza, dal momento che tutto viene relativizzato. Perciò quanta credibilità può avere rispetto all'epoca del cinema di Rosi o di film come *Il muro di gomma*, un film come *Zero* di Giulietto Chiesa? È ancora possibile fare un film politico-indiziario attendibile, difendibile, ora che con altri canali si è creato un complottismo politico diffuso, che snatura la base del concetto stesso di inchiesta?

RM: Recentemente, per motivi del tutto personali, mi sono fatto risucchiare dalle teorie del complotto presenti su Internet in merito al vaccino per il virus A H1N1, e ho scoperto che circola ampiamente una teoria secondo la quale Obama e i big della Bigpharm starebbero tentando di uccidere un miliardo di persone mediante il vaccino, allo scopo di risolvere il problema della sovrappopolazione, e che Michael Jackson, il quale aveva scoperto tutto e intendeva rivelare questa macchinazione dal palco del suo ultimo concerto, sarebbe stato tolto di mezzo dalla C.I.A. Esistono almeno duemila blog in Europa, negli Stati Uniti, in Italia che l'hanno diffusa, fino a che la pandemia si è sgonfiata come un soufflé (e paradossalmente dando ragione a chi trovava sospetto l'allarmismo delle prime ore). Perciò sono d'accordo con Francesca: per la teoria del complotto, il web funge da detonatore. Tuttavia, non credo che tali teorie nascano e finiscano con quest'ultimo. Ricordo che, quando la rete era ancora pochissimo diffusa, si parlava dei film di Oliver Stone come di una narrazione post-storiografica, segno dei tempi postmoderni in cui ogni rilettura diventava possibile; e ricordo che negli anni Ottanta il negazionismo nazista era già sbucato dalle fogne della pubblicistica nera. I sociologi parlavano già allora di fine della Storia; forse, da quando c'è Internet, e soprattutto dopo l'11 settembre, questo atteggiamento diventa una bomba a frammentazione che sparge ovunque le proprie schegge.

MG: A questo proposito, c'è una colossale ironia della storia e della cinefilia, che consiste nel fatto che l'unico film realmente politico indiziario uscito negli ultimi dieci anni è *Segreti di stato* di Benvenuti, un regista che fino a sette-otto anni fa pareva partire da premesse completamente diverse, da un certo tipo di intransigenza cinefila che sembrava contrapporsi, per scelta, proprio a quel genere di operazioni. *Segreti di stato* invece sembra proprio l'intersecarsi di questi due percorsi.

FP: A mio parere, è importante sottolineare come lo stimolo per questa tavola rotonda siano state soprattutto le polemiche degli ultimi mesi, suscitate dalle dichiarazioni di Berlusconi su *Baarìa*, di Brunetta sul film di Placido, di Bondi su *La prima linea*. Non stiamo quindi parlando di film firmati da registi più o meno militanti, o di quella nuova fioritura del cinema politico che a un certo momento sembrava esserci con Garrone e Sorrentino. All'origine del nostro interesse, in questo caso, c'è soprattutto il discorso proposto dai media (lo Spettacolo di cui si diceva) a proposito di film che di per sé probabilmente sarebbero stati fruiti semplicemente come film "nostalgici", poco connessi all'attualità politica. Ancora più importante è il fatto che il discorso dei media sia stato modellato essenzialmente su polemiche scatenate dalla destra. Questo è l'elemento comune determinante tra i film di cui stiamo parlando. Ho quindi l'impressione che si stia discutendo chiaramente di fantasmi – quello del cinema (che sappiamo bene essere in cattiva salute) e quello della politica (che sopravvive *malissimo*), spettri creati da politici totalmente appartenenti alla sfera dello spettacolo (i berlusconiani sono l'incarnazione della sovrapposizione tra spettacolo e politica). Di conseguenza, è del tutto prevedibile che questi film presentino caratteristiche rispondenti a tale contesto. La griglia dei tre punti di vista proposta all'inizio corrisponde del resto a cose concrete. Dal punto di vista della rappresentazione, i film mettono in scena l'azione e la storia politica del paese da un punto di vista nostalgico, il che è assolutamente coerente col fatto che, in realtà, questi film sono il fantasma di una politica che non c'è più (e anche di un cinema passato). Dal punto di vista del discorso della politica intorno al cinema, le reazioni che il cinema riesce a creare sono solamente polemiche artefatte, risibili e prive di consistenza, da parte di persone prive di qualunque requisito anche per fare i politici, il che dimostra che si tratta di pura politica-spettacolo. Primo dato: i due film di sinistra attaccati da Brunetta sono film prodotti da Berlusconi; quindi: controllo economico diretto, senza nessun filtro. L'unico altro modo per fare cinema in Italia è il finanziamento pubblico, un caso ancora più plateale di controllo politico sulla produzione cinematografica. È il caso de *La prima linea*: se fai qualcosa che non piace, ti tolgono immediatamente i fondi. In entrambi i casi, è chiaro che si sta parlando di fantasmi, quello del cinema e quello della politica, che ritornano in circolo solo quando lo Spettacolo – che in Italia è anche immediatamente politica... – ne fa un utilizzo strumentale. Come diceva Marco, i film in sé non hanno nessun valore e diventano interessanti perché effettivamente si prestano al discorso mediatico e sono generati da un sistema economico-produttivo che nasce esattamente con questo obiettivo. Mi sembra, del resto, che i film di Bellocchio e Sorrentino vadano in questa direzione, quella di un'analisi della situazione italiana che sostiene che in Italia lo spettacolo si sia completamente "mangiato" la poli-

tica. *Buongiorno, notte*, *Il divo* e *Vincere* sono film veramente politici perché si posizionano fuori dal discorso nostalgico, non raccontano la sinistra, non raccontano Berlusconi; prendono il terrorismo, prendono il caso Moro, prendono l'era-Andreotti e prendono il rapporto tra media e politica nel fascismo come metafore della nostra situazione, come oggetto di un'"inchiesta" nel senso di un'analisi storica – o addirittura metastorica – del modo in cui siamo arrivati a questa situazione.

RM: Sono d'accordo. Tutti si fanno la domanda sbagliata. Quando i giornalisti punzecchiano Placido per il fatto che ha girato *Il grande sogno* con Medusa, e lui si incavola dicendo "ma con chi devo girare? Non c'è nessuno che produca in Italia!", qualcuno dovrebbe invece chiedersi: "Perché Medusa produce questi film?". Non solo perché sono assolutamente poco problematici, ma perché, anche nelle forme che assumono, dimostrano che quel tipo di politica è morta. L'atto luttuoso che mettono in scena questi film su un'intera storia politica italiana rappresenta la migliore dimostrazione che essa non fa più paura e non dà più problema. È chiaro che le forme assolutamente stereotipate, retoriche e dedrammatizzate del '68 di Placido, e persino del partito comunista narrato in *Baarìa*, sono forme che depotenziano inevitabilmente il discorso e lo consegnano definitivamente alla Storia. Quando ho visto la prima sequenza del film *Questo piccolo grande amore*, dove i due futuri innamorati si trovano a una manifestazione sessantottina con i pugni chiusi, poi finiscono inseguiti dai celerini che li stanno per malmenare, si piacciono e danno vita al solito film sospeso tra il musicarello e il nuovo cinema dei lucchetti d'amore, ho compreso come quell'esperienza sia stata consegnata alla storia e alla retorica. Quei pugni chiusi nostalgici possono tranquillamente figurare in un film Medusa, perché la prima cosa che affermano è che il cordone ombelicale è stato tagliato, che queste forme sono morte e che sono state delegate al melodramma: del resto, la mescolanza di eventi pubblici e di drammi privati è il più classico motore del melodramma borghese, ed è quello che viene messo in scena in forme più o meno esibite da *La meglio gioventù* fino ad oggi.

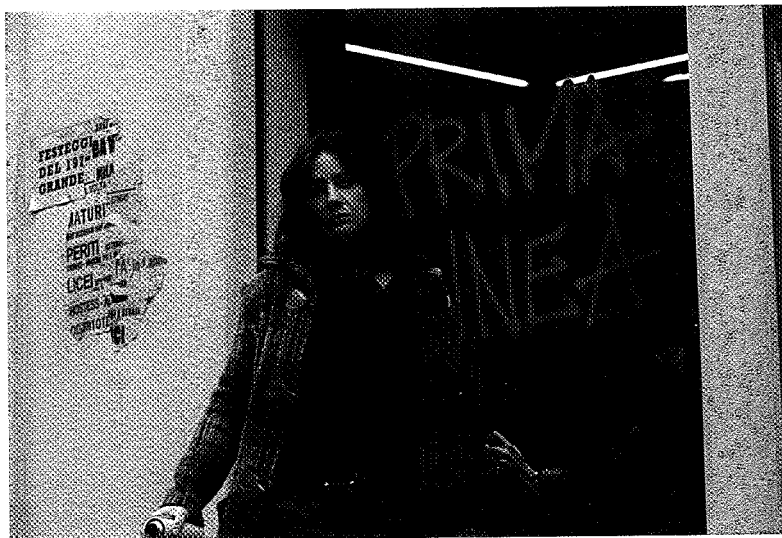
FP: Poi Tornatore ha affermato di considerarsi un regista bipartisan; ha detto: "sì, sono di sinistra, ma mi fa piacere se Berlusconi apprezza il mio film perché il mio obiettivo è quello di essere apprezzato da tutti quanti".

AF: Mi sembra anche sintomatico il fatto che, oggi, si faccia strada una ulteriore bipartizione. Da una parte, abbiamo gli autori politicizzati che di fatto *non* realizzano film politici *tout court* (è il caso di Tornatore, forse anche dell'ultimo Moretti e di altri). Dall'altra parte, abbiamo film *sulla* politica che, tutto sommato, proprio perché rimangono imbrigliati nella ragnatela della rappresentazione politica (come l'abbiamo intesa prima), non possono essere considerati film politici. Quindi c'è sempre un ossimoro di fondo. Rispetto a quello che si diceva riguardo al contenitore Medusa che ospita film di sinistra, mi è venuta in mente una sequenza di *Videocracy*, in cui Corona dichiara che tra i soggetti fotografati dai suoi paparazzi c'era anche la figlia di Berlusconi: il padre paga per non fare pubblicare da Corona le immagini (tra l'altro non compromettenti) e infine le pubblica sui propri rotocalchi. Berlusconi fa un'operazione molto importante: diviene contenitore della controparte e, riproponendola al pubblico, ne inverte il messaggio, finanziando il tutto. Questa, secondo me, è la metafora del funzionamento della logica economica – dato che economia e politica, e quindi produzione e potere, vanno di pari passo. Inoltre, vorrei aggiungere che attualmente forse non ha più neanche senso ostinarsi a cercare a tutti i costi la politica, soprattutto al cinema. Credo siano cambiati i *luoghi* della politica, tanto è vero che gli interventi audiovisivi più interessanti, oggi, li possiamo trovare su Internet: il web diviene in un certo senso *sepolcro* (a causa della sua a-sistematicità di contenuti), ma anche *resurrezione* dell'atto politico. A dimostrarlo è il fatto che molti video di denuncia su Internet sono tra i più cliccati: ciò rivela un'esigenza, da parte dello spettatore, di sapere e di vedere, anche se, di fatto, quest'esigenza non va di pari passo sullo schermo cinematografico.

CN: Come dicevo prima, ci sono certi documentari, certi film come quelli della Guzzanti, che hanno bisogno di essere visti al cinema, necessitano di trovare questa forma di legittimazione – perché non può andare in tv, certo, e di converso va al cinema, dove comunque si reca un sacco di gente, e così andarci diventa un atto politico. Magari in memoria di vecchie forme di manifestazione, il cinema diventa quasi il luogo della sinistra, volendo fare una divisione fra schieramenti. Più o meno, quel che rimane del cinema di oggi sono le macchiette, le caricature, i tipi alla Muccino, come il giovane che dà l'ultimo bacio alla ragazza e che tenta di ribellarsi a una vita borghese di destra; ma, appunto, si tratta proprio di stereotipizzazioni, che però riescono a funzionare e mantengono la loro validità ancora oggi, al di là del cinema di impegno civile e di inchiesta politica, che sta morendo, o è già morto, e non sembra più capace di incidere, finendo col guardare al passato.

AF: Il caso della Guzzanti è una forma di esasperazione del discorso che abbiamo fatto: effettivamente, che cosa passa al cinema? Un tipo di prodotto a metà tra documentario, mockumentary, satira e reportage... qualcosa che aggira il problema di fondo su cui abbiamo discusso fino ad ora, e lo fa sempre attraverso un procedimento di *finzionalizzazione*. Non è un caso che il mockumentary sta cominciando ad avere sempre più spazio in Italia: "racconto una realtà facendo finta che non sia quella, ma intanto la sto dicendo...".

CN: C'è anche un certo paradosso nel fatto che *Le ragioni dell'aragosta* "parte" con l'essere un film militante, nel senso anche di "fatto da un collettivo di gente che lo fa" e poi salta fuori che si tratta di un mockumentary...

RM: Avrete notato che stiamo continuando a parlare della produzione cinematografica, audiovisiva, satirica ecc. della sinistra? Io mi interrogherei non tanto sul perché non ci sia un cinema di destra, cosa che ci siamo chiesti più volte e la cui risposta è nascosta nella stessa domanda – è come domandarsi perché piove... La destra – o, se preferite, *questa* destra – non produce di fatto alcuna forma culturale, nemmeno violenta o distruttiva. Tuttavia, se non produce forme culturali nel senso spettacolare tradizionale (per esempio il cinema, di cui si contano appunto i pochissimi Martinelli, Barbareschi, Squitieri, quei tre nomi che si fanno sempre), ci si chiede perché non produca almeno tutta la militanza che si appoggia all'audiovisivo di cui sopra. Mi spiego. Tutto il gruppo di pensiero antiberlusconiano è sostanzialmente diviso in tre affluenti di differente grandezza. Partendo da sinistra: l'affluente dell'estrema sinistra, perso in mille rivoli, d'accordo, ma comunque affluente forte, cioè l'area Rifondazione-Vendola-Marxismo, ormai extraparlamentare, ancora in vita; c'è un rivolo ufficiale che è quello del Pci-Pds-Ds-Pd, che è poi quello dei vari Tornatore-Placido, che notoriamente appartengono a quell'area, e che fanno un discorso civile di un certo tipo, richiamandosi alla nostalgia della militanza e dell'impegno, sia pure "light", in salsa veltroniana; e infine, è cresciuto in questi anni un terzo antiberlusconismo, rappresentato dalla linea Travaglio-Grillo-Santoro-Il Fatto Quotidiano eccetera, che come tradizione non ha assolutamente la sinistra alle spalle, e loro stessi (Santoro escluso, forse) non si definiscono di sinistra. Il partito di riferimento, supportato dalla rabbia antipolitica, è l'Italia dei Valori, fondata e guidata da un ex poliziotto ed ex magistrato che di sinistra non ha nulla. In questo settore c'è un antiberlusconismo militante che, come ben sapete, sta riempiendo tanti spazi lasciati vuoti, attraendo gli ascoltatori-elettori di sinistra, che si rivolgono a loro perché non trovano una sufficiente energia da parte dell'opposizione più istituzionale. I blog di Grillo e Travaglio, i siti giustizialisti, l'informazione guerrigliera, si appoggiano tantissimo anche all'audiovisivo, a filmati, a interventi e conferenze online, a documentari indipendenti provenienti dall'estero, sottotitolati, ritoccati, commentati, a file *open source*, a fotografie di fonte autarchica, e così via. Cioè

La prima linea

mettono in circolo un sacco di *documentalità* audiovisiva. Dunque, questa situazione si presenta molto frastagliata; non a caso, essa viene tuttora studiata dai politologi. Se esistono tre forme di antiberlusconismo, due provenienti dai rivoli della sinistra radicale e della sinistra riformista (o centrosinistra), e l'altro, abbastanza nuovo, protestatario, che fa capo al gruppo Di Pietro-Travaglio-Grillo, ciò pone domande cui è necessario rispondere. La destra non sembra possedere nulla del genere, anche qualora forzassimo le differenze espresse da Fini come una cultura di "destra costituzionalista", quelle appartenenti alla mitologia leghista, e mantenendo al centro il moloch del partito-azienda. In America, invece, il pensiero bushiano non ha azzerato tutta una serie di prodotti audiovisivi, di blog, di radio, capaci di rappresentare diversi posizionamenti, così come c'è stato un cinema repubblicano neoconservatore negli Stati Uniti. È vero che non possiamo considerare facilmente democratici e repubblicani in America come sovrapponibili alla sinistra e alla destra in Italia, tuttavia, ancora una volta, dovremmo spiegarci il perché di questa frantumazione (anche sana) del pensiero oppositivo a Berlusconi e del monolitismo della destra rispetto ai prodotti che quella cultura offre concretamente ai propri elettori. Mi chiedo: è solo Berlusconi che, come politico-spettacolo, risucchia tutto all'interno della sua personalità ormai feticistica, tribale, della nostra società, oppure c'è qualcosa che sta nascosto nelle pieghe della Storia?

MG: Ma anche la Lega, poi, esprime i fondamenti della propria linea politica attraverso un film di propaganda. Mi riferisco ovviamente a *Barbarossa*. Inoltre è interessante quello che diceva Roy sulla linea Travaglio-Di Pietro. Effettivamente, si tratta dell'unica area di opposizione che non ha un rispecchiamento cinematografico, essendo legata, in modo vitale, a forme spettacolari volutamente antiche, in linea con una visione politica altrettanto ottocentesca. Travaglio, per esempio, pur comparendo in televisione, lo fa leggendo degli appunti: ciò conferma che la sua rappresenta una visione politica e mediologica di stampo pre-moderno, imprescindibile da quella della carta stampata.

FDC: Rispetto a quello che state dicendo, una domanda che mi sembra necessaria è: perché una forza politica come la Lega, impensabile prima della seconda metà degli anni Ottanta – nasce, infatti, da un sostrato sociale che è cresciuto alla fine degli anni Settanta, da un'area che prima di allora non aveva alcuna importanza sul piano economico-sociale e i cui abitanti erano spesso costretti all'emigrazione –, perché un partito che ha inventato nuovi riti come la festa sul Po, un partito che non ha mai chiesto forme mediatiche di rappresentazione salvo farsi appaltare degli spazi su Rete 4 per il concorso di Miss Padania, perché questa forma politica sente il bisogno, all'alba del 2010, di commissionare un film che sembra *1860* come *Barbarossa*?

RM: Secondo me a causa di un errore. Quello che tu dici è vero, ma non è un procedimento spontaneo. Tutto nacque grazie a Gianfranco Miglio, che aveva intuito tutto questo, ma anche a Bossi – che tuttavia non aveva le stesse capacità di teorizzazione di Miglio, ma sapeva trascinare il popolo. L'idea – alla base poi della santa alleanza con chi è venuto dopo, cioè il Cavaliere – fu quella di una *spettacolarizzazione* di un popolo che non è mai esistito (quello del Nord). Ciò, nel tempo, ha prodotto discorsi sociali, culti simbolici, ritualizzazioni e spettacoli e ha fatto sì che il leghismo diventasse la versione più casereccia e "contadino-piccolo imprenditoriale" del berlusconismo. È per questo motivo che i due blocchi si sono poi trovati sul terreno rituale spettacolare, uno folklorico, l'altro mediatico-liquido. A questo punto, mentre il partito liquido sa come muoversi attraverso i media, il partito folkloristico, che pure ha intuito queste forme, non sa farlo particolarmente bene. Da qui si genera l'errore (che tra l'altro hanno già pagato, perché il film non lo ha visto nessuno) che li ha portati a fare il *Braveheart* della Lega.

FP: Pur non essendo esempi di autorappresentazione della cultura di destra, *Nazirock* e *Videocracy* hanno comunque un qualche interesse da questo punto di vista perché attraverso interviste a persone di cultura di destra possono, in un qualche modo, esserne considerate un'espressione audiovisiva indiretta. Sono significativi come testimonianze, e forse paradossalmente sono un esempio di un (non) cinema con un significato "politico", almeno in confronto a film "di sinistra" come *Baarìa*. Le interviste a persone che danno vita ad un certo tipo di cultura – personaggi dello spettacolo, aspiranti tronisti, musicisti "underground", ecc. – sono una sorta di backstage delle forme di cultura di destra. Non a caso entrambi potrebbero essere definiti dei *non film*, dei non documentari: *Videocracy*, ad esempio, è un "anti-film" perché è esplicitamente un backstage della televisione italiana. Fra l'altro, ha acquisito visibilità in quanto prodotto "cinematografico" soprattutto perché il trailer è stato censurato dalle televisioni di Berlusconi. Questi prodotti, chiaramente, non assomigliano assolutamente al cinema politico tradizionale, che attraverso i film cercava di esprimere una certa idea di cinema e un'idea di politica più o meno militanti. All'opposto, questi video sono registrazioni proto-televisive in cui la cultura di destra si dà a vedere senza filtri, e di sua spontanea volontà. Il risultato è significativo perché offre la registrazione di una realtà decisamente inquietante, che sta contemporaneamente dietro e davanti al piccolo schermo. I personaggi intervistati (da Lele Mora fino all'operaio che vorrebbe lavorare in televisione) rappresentano veramente coloro che costruiscono la cultura di destra, sono gli esempi concreti, le persone, le rotelle che costituiscono l'ingranaggio del sistema di potere spettacolare e politico di Berlusconi. Il loro essere totalmente anti-cinematografici (e apparentemente anti-politici) li rende forse il perfetto contraltare

Barbarossa

di quei film di Sorrentino e Bellocchio che, proprio per la loro capacità di sganciarsi dall'attualità e dal "chiacchiericcio mediatico", sembrano indicare l'unica strada per elaborare un discorso politico attraverso il cinema. I contenuti di *Nazirock* e *Videocracy* sono ovviamente ancora grezzi, e devono essere rielaborati dallo spettatore; in ogni caso, anche il lavoro di inchiesta che svolgono non può essere del tutto sottovalutato. *Nazirock* fa vedere quanto i neonazisti siano a un solo grado di separazione da Berlusconi, ed è una visione quantomeno preoccupante, certamente molto di più di quanto riescano ad esserlo i film di denuncia "di sinistra". Mostrare chi siano quelle centinaia di migliaia (forse un paio di milioni) di italiani dichiaratamente fascisti, il cui voto confluisce direttamente o indirettamente nelle liste di Berlusconi, è un atto politico tutto sommato rilevante. È qui che sta il contributo di quel documentario, secondo me.

AF: Altrettanto particolare, come atto politico, è che la destra affidi la propria "(auto)rappresentazione" a una voce di sinistra. Sempre a proposito del film di Gandini, quell'operaio/starlette a cui accennava Federico si lascia andare a uno sfogo "spettacolare" attraverso videocamere "antiberlusconiane", mettendosi a nudo e reclamando la sua necessità di apparire, in un film che va nella direzione opposta. Così come è altrettanto singolare constatare il modo in cui Lele Mora e la sua schiera di tronisti si lasciano rappresentare dalla fazione opposta, forti, forse, della (in)consapevolezza di non aver bisogno di ulteriori rappresentazioni, in quanto i personaggi che loro stessi incarnano sono già auto-referenziali.

FN: Secondo me c'è un approccio totalmente diverso rispetto al mezzo audiovisivo. Uno studente del DAMS di Bologna, qualche tempo fa, ha portato avanti un lavoro interessante: aveva cercato di ricostruire l'immaginario cinematografico neo-fascista, analizzando alcuni forum su internet gestiti da militanti di estrema destra, in cui si dibatteva appunto di film da vedere, di quelli che, a loro parere, rispecchiavano meglio l'ideologia neo-fascista e così via. Oltre ai vari *Rambo*, John Milius e la serie degli *shock-u-mentary* tipo *Mondo cane*, sono emerse anche pellicole o autori che, nonostante siano generalmente considerati baluardi di sinistra, venivano comunque introiettati anche dai simpatizzanti di estrema destra, tipo *Apocalypse Now* o lo stesso Pasolini. C'è un uso del prodotto filmico audiovisivo, da parte della falange di destra, molto meno meccanico, smaliziato, disinteressato rispetto a quello di sinistra. A sinistra il film vuole essere pedagogico-didattico, invece a destra questa funzione è molto meno richiesta. Forse, chi si rispecchia in questa determinata parte politica non ha neanche particolare interesse a vedersi rappresentato attraverso i film. "Ci crede" molto meno...

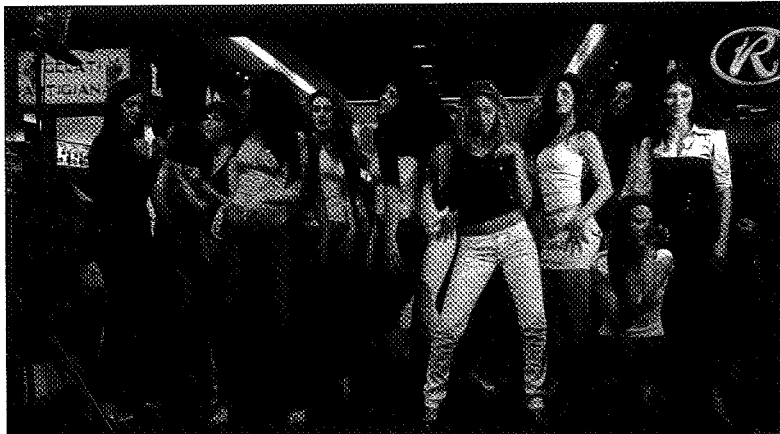
RM: Mi sembra che oggi siano state messe a fuoco alcune problematiche: ad esempio, le forme con le quali si auto-rappresenta una determinata parte politica; il modo in cui essa mette in scena la sua storia; come essa viene ricevuta dai mass media; che tipo di relazioni esplicite ci sono tra potere costituito, forme di produzione, distribuzione, rappresentazione della politica. Siamo partiti da una proposta di triplice organizzazione volutamente rigida, arrivando a comprendere come i confini siano tutti porosi, e abbiamo concluso sulla ricezione, sulla quale bisognerebbe aprire uno speciale o una tavola rotonda a parte, perché parliamo di testi, di chi crea questi testi, li produce, li utilizza: ci accorgiamo così di come le ricezioni si disperdano in rivoli molto più lontani di quello che ci immaginiamo.
Un altro punto di vista da cui possiamo ripartire è probabilmente quello della "pornografia del potere"; *Videocracy* lo fa in maniera inconsapevole. Il libro di Belpoliti, *Il corpo del capo*, lo spiega a proposito dell'esposizione mediatica del Presidente. Effettivamente mai come in quest'ultimo anno si è parlato di corpi, in maniera sessuale, in maniera erotica, e anche nel film *Videocracy* c'è un feticismo di corpi: quelli che stanno intorno a Lele Mora o anche il corpo di Corona, che viene inseguito fino sotto alla doccia. È chiaro che ciò produce ricadute di ricezioni che noi nemmeno ci immaginiamo. Da qui, dunque, varrà la pena ripartire per futuri interventi.

Videocracy

Film citati

1860 (Alessandro Blasetti, 1934).
Apocalypse Now (Francis Ford Coppola, 1979).
Baarìa (Giuseppe Tornatore, 2009).
Barbarossa (Renzo Martinelli, 2009).
Braveheart (Mel Gibson, 1995).
Buongiorno, notte (Marco Bellocchio, 2003).
Cadaveri eccellenti (Francesco Rosi, 1976).
Il caimano (Nanni Moretti, 2006).
Il divo (Paolo Sorrentino, 2008).
Fortapàsc (Marco Risi, 2009).
Gomorra (Matteo Garrone, 2008).
Il grande sogno (Michele Placido, 2009).
JFK (Oliver Stone, 1991).
La meglio gioventù (Marco Tullio Giordana, 2003).
La mia generazione (Wilma Labate, 1996).
Il muro di gomma (Marco Risi, 1991).
Milano trema: la polizia vuole giustizia (Sergio Martino, 1973).
Mondo cane (Paolo Cavara, Gualtiero Jacopetti, Franco Prosperi, 1962).
Nazirock (Claudio Lazzaro, 2008).
Questo piccolo grande amore (Riccardo Donna, 2009).
Placido Rizzotto (Pasquale Scimeca, 2000).
La prima linea (Renato De Maria, 2009).
Le ragioni dell'aragosta (Sabina Guzzanti, 2007).
Rambo (*First Blood*, Ted Kotcheff, 1982).
Romanzo criminale (Michele Placido, 2005).
Segreti di stato (Paolo Benvenuti, 2003).
Signorinaeffe (Wilma Labate, 2008).
Si può fare (Giulio Manfredonia, 2008).
L'uomo di vetro (Stefano Incerti, 2007).
Videocracy (Erik Gandini, 2009).
Vincere (Marco Bellocchio, 2009).
Zero (Giulietto Chiesa, 2008).

Testi citati

Marco Belpoliti, *Il corpo del capo*, Parma, Guanda, 2009.
Don DeLillo, *Underworld*, Torino, Einaudi, 1999.
Forme della politica nel cinema italiano contemporaneo. Da Tangentopoli al Partito Democratico e alle elezioni 2008 (a cura di Roy Menarini e Giovanni Spagnoletti), *Close Up. Storie della visione*, n. 23, dicembre 2007-marzo 2008.

Il solco, l'impronta, il simulacro
Bastardi senza gloria (*Inglourious Basterds*, Quentin Tarantino, 2009)

> Una decina di migliaia di persone forse non avrà dimenticato le mele di Cézanne, ma saranno un miliardo gli spettatori che ricorderanno l'accendino del Nord Express e, se Alfred Hitchcock è stato l'unico poeta maledetto a raggiungere il successo, è perché è stato il più grande creatore di forme del XX secolo e perché, in fin dei conti, sono le forme a dirci cosa c'è in fondo alle cose...
> Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1998

Ce lo ha insegnato Godard. Una *lezione di cinema* è una lezione di tecnica (quindi teorica e pratica), una lezione di storia (quindi politica), una lezione di retorica (di linguaggio), una lezione di coraggio (quindi morale), una lezione di vita (etica, esperienza), e una lezione di critica (sociale). Così come un regista (parafrasando Deleuze-Guattari) non è un uomo-regista, ma un "uomo-politico, un uomo-macchina, un uomo-sperimentale", per assistere a questa *lezione* di Tarantino ci serve, *dobbiamo,* essere nella nostra condizione *sperimentale* di spettatori, ovvero nell'esperienza della sala buia ricordata da Jean Louis Schefer e ben collegata all'esperienza dell'infanzia, quindi "alla ricerca che ha per oggetto non una costruzione ma l'enigma di un'origine"[1]. Noi siamo con Tarantino, in sala. Se ci sentiamo di utilizzare termini così apodittici, è perché in ballo c'è una questione privata. Quale? Il cinema che ha superato le tre epoche ormai sovrapposte degli ordini di simulacri baudrillardiani (contraffazione/classica, produzione/industriale, simulazione/attuale), il cinema che ora è perso nella terra di nessuno, e si sente solo. E noi con lui. Per questo è riduttivo parlare di *Bastardi senza gloria* come di una semplice, per quanto totalizzante, *lezione.* Non lo faremo, perché è fin troppo chiaro: *darci una lezione* è uno dei motivi di questo lavoro, sia nella sua accezione di *vendetta* che di *riparazione.* Sgombriamo il campo, da subito: è tanto ridicolo quanto improprio anche solo pensare di proporre un discorso sugli appiattimenti culturali della tragedia europea e sulla non considerazione della "storia" con la S maiuscola che Tarantino avrebbe messo in piedi lavorando a questo progetto. Questo è un film sul cinema. Prima cosa. Detto questo, occorre sottolineare che *Inglourious Basterds* è uno dei film sul cinema più importanti usciti negli ultimi anni. Tarantino lo sapeva, e lo sentiva mentre scriveva, che avrebbe messo in discussione anche i suoi enormi limiti; ed il suo film si chiude, infatti, con l'unica autoanalisi possibile: "questo è il *mio* capolavoro" (quindi il *mio* limite), infranto nella sua stessa enunciazione. Una lezione sui limiti del *suo* cinema, oggi, col cinema che gli sta intorno, è anche una grande lezione sui limiti *del* cinema, oltre che una grande prova di umiltà e saggezza (caratteristiche non per forza positive), ed uno schiaffo ai prudenti e alle loro *pruderie.* Sì perché qui è in gioco il piacere (lezione di saggezza), il godimento (lezione di estetica) e, perché no, la fede (lezione di religione), e per avvicinarsi anche a solo uno di questi beni poco commercializzabili occorre una sana imprudenza. Eccedere l'eccedenza, abitare il limite, non infrangersi contro le vuote possibilità di rappresentazione dell'ebreo, del tedesco, della guerra (lezione di storia), è il primo passo. Ma non è l'ultimo. Quello che fa Tarantino non è un gioco, ma è qualcosa di tremendamente serio. Lavorare sull'immagine a quel modo, muovere la macchina da presa in quel modo, scegliere quei volti, quei nomi, quei vestiti, quel trucco, scrivere quei dialoghi, costruire il film a quel modo, utilizzare quegli oggetti, quei dettagli, quei colori, anche nel gioco di citazioni (forse la cosa meno interessante, ma una casa va imbiancata), è scegliere la strada terribile del *sublime,* è scegliere godimento e dolore, assieme. In questo senso, nelle immagini di Tarantino non c'è semplice citazione, ma sopravvivenza e ricordo del cinema.

In maniera *superficialmente* più diretta di *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001) ma non meno complessa ed interessante, Tarantino scompone e ricompone tutto il cinema in un solo film. E lo fa utilizzando elementi piani, lavorando sulle *superfici sensibili.* Questo è un film in cui le superfici contano. Quali? Le quattro scene madre del film, se escludiamo l'incendio finale, si svolgono intorno ad una tavola: a casa di Monsieur La Paditte, davanti ad un bicchiere di latte, al ristorante parigino dove Soshanna reincontra Hans Landa, nella taverna e nel bar dove viene pianificata la resa di Landa e la fine della guerra. Qui, differentemente che in altri suoi lavori, lo *small talk* (lo scambio verbale *di superficie*) è elevato a conversazione alta, in cui l'elemento linguistico modifica completamente l'andatura dello *small talk* stesso. La lingua francese, tedesca ed inglese si intersecano e vengono fatte combattere in maniera magistrale, con una forza inedita anche per un film di Tarantino. Le superfici vengono solcate, segnate in maniera indelebile (come in un palinsesto medievale), e alla fine dissolte, come lo schermo che brucia, il supporto in nitrato che si scioglie ed esplode: non si può sovraincidere la storia.

Partendo da questa idea potremmo dire che il film di Tarantino è costruito su tre grandi macrocategorie, utilizzate in maniera incrociata: la prima è il gesto (il solco), la seconda il pensiero e la sua rappresentazione (l'impronta), la terza lo svanire ed il sublimarsi dei due in esso, l'immagine (il simulacro). Ma le seconde due vivono per favorire il godimento derivato dalla prima, la categoria più politica, più concreta, più strategica e primitiva. Partiamo da essa.

Il *solco*: secondo i dizionari fenditura longitudinale, più o meno larga e profonda, scavata nel terreno con l'aratro o altro mezzo agricolo, destinata a ricevere i semi (rovesciando le zolle e favorendo così la morte di erbe nocive e infestanti). Incisione, scanalatura stretta e allungata impressa su una superficie piana o solida. Segno marcato, profonda ruga del viso. Traccia lasciata dal viso dallo scorrere delle lacrime. Impressione, suggestione più o meno profonda lasciata nell'animo da un avvenimento, da un'esperienza specialmente dolorosa.

Inquadratura d'apertura: campo lungo su di un uomo che sta facendo legna. Stacco. La mdp inquadra, dal basso verso l'alto, il tronco di un albero ancora con le radici ben piantate nel terreno, e sale fino ad un primo piano dell'uomo intento a calare la sua scure sul tronco, privato della corteccia. Guardiamo meglio. L'uomo non sta "facendo legna", ovvero non sta usando il tronco come base per sminuzzare pezzi di legno da ardere. A terra non c'è nulla di tagliato e pronto per il camino: intorno a lui solo trucioli. Non lo sta neppure facendo a pezzi. L'uomo sta, semplicemente, calando la sua ascia su di un tronco, già pieno di solchi, con rabbia. È solo finzione? Un errore nella messa in scena? Forse no. Seconda sequenza, il reclutamento degli *inglourious bastards*: Brad Pitt incita i soldati scelti alla vendetta: "Troveranno le prove della nostra crudeltà sui corpi dei loro fratelli smembrati, sfigurati, che ci lasceremo dietro", e mentre lo dice arriva in primissimo piano. Sul suo collo si scorge un lungo taglio ormai cicatrizzato dall'orecchio destro alla gola. Continua: "con la punta dei nostri coltelli ed il tacco dei nostri stivali"... i bastardi andranno in Francia per lasciare un segno, fino al punto che "pensare a noi li torturerà più di tutto". Incipit della terza sequenza: Hitler sbatte rabbiosamente i pugni su di un tavolo "Nein, nein, nein", urla, il viso paonazzo, sembra volerlo perforare. Apertura della quarta sequenza, quella del bosco: uno dei "bastardi" con le

mani insanguinate sta facendo lo scalpo ad un nazista, riverso a terra. Una volta terminato il taglio del cuoio capelluto, quel che rimane è un solco rosso dalla fronte alla nuca. Un minuto dopo abbiamo la presentazione di Hugo Stiglitz, l'ex nazista. Flashback: colpi violenti e veloci di un coltello che affonda con rabbia sul cuscino con cui è coperto il corpo di un ufficiale, mentre un attimo prima ne aveva strozzato uno con filo di ferro, solcandogli la gola. Nella continuazione della sequenza del bosco appare l'orso ebreo con la sua mazza: uscito dal tunnel nero massacra l'ufficiale nazista prigioniero sferrando sul suo corpo inerme una serie di colpi rabbiosi. Il corpo è talmente sfigurato da sembrare un segno nel terreno. Poi l'ultima scena, che ci traghetta nella sequenza successiva, dove si registra la marchiatura del nazista lasciato in libertà da Aldo l'apache, perché Hitler possa ammirare i 6 solchi a croce uncinata che campeggiano sulla fronte di un suo soldato.

La seconda categoria che citavamo è l'*impronta*: secondo Didi-Huberman fare un'impronta è, in linea generale:

> produrre un segno attraverso la pressione di un corpo su una superficie. Si utilizza il verbo imprimere per riferirsi al fatto che si ottiene una forma attraverso la pressione *su* o *in* qualche cosa. Si dice anche *essere improntato a qualche cosa* (ad esempio *un viso improntato a austerità*). Una connotazione frequente dell'impronta è che il suo risultato si conserva nel tempo, che il suo gesto dà luogo ad un segno *duraturo*[2].

Ma l'impronta di cui si serve Tarantino sembra non avere nulla a che fare con il suo utilizzo nell'opera d'arte, nella scultura. Sembra un'impronta molto più rozza, primitiva, vicina al solco. La sigaretta spenta nella panna dello strudel nel ristorante parigino, il gioco delle carte attaccate alla fronte, poi il bacio lasciato sul fazzoletto insieme alla dedica al neo padre nello scantinato, ma soprattutto la calzatura perduta nello scontro a fuoco da Bridget von Hammersmark/Diane Kruger e l'utilizzo che ne farà Hans Landa per smascherarla in quanto spia. La scarpa viene usata come un'impronta del piede dell'attrice tedesca che, nemesi di Cenerentola, viene incastrata ed uccisa perché può calzare quella scarpa. E per ultimo il gesso a forma di stivale, tacco compreso, che le permette di partecipare alla prima di *Orgoglio della nazione* che, se tolto, tratterrebbe le forme della gamba dell'attrice. A livello narrativo, l'utilizzo delle impronte serve al film per far vivere la figura del cacciatore di ebrei, che fuma la pipa di Sherlock Holmes e che interroga per smascherare, per cercare l'indizio della colpevolezza primaria, che equivale ad essere senza una colpa particolare tranne, appunto, quella di essere ebreo. Landa potrebbe tranquillamente essere un cacciatore di nazisti, alla ricerca di prove, e forse, sembra dirci il film, lo diventerà, dopo l'amnistia (anche il significato della svastica sulla sua fronte potrà essere inversato). Per Landa tutto si può smascherare, il trucco sta nel trovare dove una superficie è già stata scalfita: "sono un investigatore, un gran bravo investigatore, certo ho lavorato per i nazisti per trovare persone, e tra loro c'erano degli ebrei, ma *cacciatore di ebrei...*".

La terza macrocategoria, molto più difficile da manipolare è il *simulacro*: anche qui niente doppi sensi, perché nella maniera più semplice possibile esso è definibile prima come una statua o un idolo, un'immagine esteriore che non rappresenta più la realtà o una sua parvenza, ma anche, nella sua accezione negativa, un fantasma, uno spettro un'ombra, un'apparenza illusoria, fittizia. Tarantino fa girare all'odioso Eli Roth il film-simulacro sull'eroe nazista, fa erigere la statua all'orgoglio nazista per il piacere di vederlo distrutto, e perché l'idolo si porti nella tomba i suoi adoratori. "Guardate bene in faccia l'ebrea che vi ucciderà", dice il viso di Shosanna sullo schermo. Il fumo invade tutto, ma il proiettore non si ferma: "Io mi chiamo Shosanna Dreyfuss, e questo è il volto della vendetta ebrea", e come in una performance di Anthony McCall, sul fumo, il viso della piccola proiezionista seppellisce il terzo reich con una risata. Gesto anarchico, sublime, gioioso e doloroso (tutti quei film bruciati...). Un attacco ai servi e ai padroni dell'immagine (Goebbels ed i nazisti, ma non solo), una *lezione di cinema*, di un *cinema minore* (un *cinema minore* non è il cinema di una "lingua" minore, ma quello che una minoranza fa di una "lingua" maggiore), in cui siamo invitati a gioire del fatto che avevamo bisogno di questo film per credere che ne vadano visti altri, molti altri, in un momento in cui a crederci siamo veramente in pochi.

Giulio Bursi

Note

1. Jean Louis Schefer, "Arrimer des mots au fleuve des images", entretien par Christian-Marc Bosseno, *Vertigo*, n. 17, 1997, p. 18.
2. Georges Didi-Huberman, *La somiglianza per contatto*, Milano, Bollati Boringhieri, 2009, p. 25.

Tarantino e la vendetta del nitrato di cellulosa

In *Bastardi senza gloria* c'è una piccola lezione di filmologia. Come spiega il filmino didattico incastonato in splitscreen, l'emulsione fotosensibile della pellicola cinematografica, in uso fino all'introduzione del formato *safety* tra gli anni Quaranta e Cinquanta, era composta da nitrato di cellulosa, materiale instabile (tendente al rapido decadimento chimico-fisico) ed estremamente infiammabile. Della pericolosità del nitrato ne farà le spese l'intero stato maggiore nazista, riunito in una sala parigina per assistere all'anteprima di *Stolz der Nation*, film ispirato alle gesta belliche del cecchino Fredrick Zoller (Daniel Brühl). Il piano stermina-nazisti, elaborato della proprietaria del locale, un'ebrea francese scampata a suo tempo ad un rastrellamento, fa leva sulla smodata passione per la propaganda cinematografica nutrita da Hitler e Goebbels[1]. I gerarchi intrappolati in sala cadranno come mosche sotto i colpi di mitra di una squadra speciale di soldati infiltrati ebrei-americani e, mentre i pochi superstiti sono uccisi dalle fiamme, il volto della vendetta ebraica si manifesta nel rogo sprigionato da una pira di pellicole di nitrato di cellulosa.

Questa "fantasticheria di vendetta, cinefilia e carneficina", così come è stata definita, ha suscitato l'attenzione della stampa ideologica, che ha prontamente stabilito una serie di confronti con altri film usciti recentemente in sala parimenti imperniati sul tema della resistenza o della cospirazione anti-nazista: *Operazione Valchiria* (*Valkyrie*, Bryan Singer, 2008) e *Defiance - I giorni del coraggio* (*Defiance*, Edward Zwick, 2008)[2]. Nell'ennesimo omaggio al potere demiurgico del cinema, il cineasta di Knoxville ha disseminato il suo film di citazioni attive ad ogni livello. Dal titolo, che riprende, fin dal riferimento diretto a *Quel maledetto treno blindato* di Enzo G. Castellari (*The Inglorious Bastards*, 1977), la dimensione del film di guerra (già a suo tempo compulsato dal codice d'onore dei vecchi western: *I quattro dell'oca selvaggia*, *The Wild Geese*, di Andrew V. McLaglen, 1978, *Quella sporca dozzina*, *The Dirty Dozen*, di Robert Aldrich, 1967, oppure a *Il grande Uno rosso*, *The Big Red One*, di Samuel Fuller, 1980), ai nomi dei personaggi, i dialoghi, le scenografie, i costumi, i titoli di testa e di coda e la colonna sonora. È lo stesso incipit a porre il film sotto la cifra del manierismo spinto: alludo alla flagrante discrepanza tra i gesti del fattore francese Perrier Lapadite, che si lava mani e viso in un catino, ed il tempo che impiega l'automobile dell'ufficiale nazista, seguita da un corteo di soldati in moto, a risalire la collina. A partire da questo incespicamento voluto, sorta di "errore godardiano", *Bastardi senza gloria* si dichiara esplicitamente un film su altri film ("cucina fusion" la chiama Tarantino, lamentandosi che i critici non si risparmieranno nel compilare la check-list delle suddette citazioni[3]).

L'operazione di affrontare sullo schermo il tabù del nazismo, in chiave più o meno dissacrante, non è nuova: si pensi a *Black Book* (2006) di Paul Verhoeven, a *The Producers. Una gaia commedia neonazista* (*The Producers*, Susan Stroman, 2005), *The Reader - A voce alta* (*The Reader*, Stephen Daldry, 2008), per non parlare del filone naziporno. Se la tendenza giunge al capolinea di un vasto processo di eufemizzazione culturale (recentemente analizzato da Wolfgang Sofsky[4]) sarebbe qui quantomeno fuori luogo introdurre alcune valutazioni morali relativamente a *Bastardi senza gloria*[5]. Se vogliamo parlare di "carrelli di Kapò"[6] allora non c'è nulla di più irrisarcibile di quella sequenza di *Schindler's List* (Steven Spielberg, 1993) ove si fa leva sul cappotto colorato di rosso di una bambina uccisa per sottolineare la qualità "tragica" dell'inquadratura[7]. Il parago-

Inglourious Basterds

ne con il kolossal di Steven Spielberg è quanto meno appropriato dal momento che *Bastardi senza gloria* non è che, in fondo, una rielaborazone dei principali elementi di caratterizzazione di *Schindler's List*. Ma se Tarantino si toglie la "catartica" soddisfazione di far bruciare le carni naziste su un'ara sacrificale di nitrato, Spielberg addirittura li fulmina con i raggi divini emessi della biblica arca di Noé (*I Predatori dell'Arca perduta, Raiders of the Lost Ark*, 1981).
Jean Starobinski commenta l'*Anatomy of Melancholy*, il centone seicentesco compilato da Robert Burton, osservando che il procedere del compilatore erudito, che cede spesso e volentieri la parola alle autorità riconosciute della tradizione letteraria, indicherebbe un complesso di inferiorità sintomatico del malinconico. Lo stesso Burton presenta la sua opera scrivendo: "It is a cento collected from others: not I, but They, They say it"[8]. Tale forma di volontario annullamento consente ogni libertà di azione all'autore, ma al contempo lo condanna a divenire una sorta di malinconico Zelig costretto a rincorrere le ombre della tradizione dietro ai paraventi di un continuo gioco di rimandi, come a ribadire che il "Je est un Autre", il problema moderno della non coincidenza del soggetto con la rappresentazione, è anche la conferma dell'impossibilità di essere unici ed originali.
Ma senza entrare nel merito di un'antica querelle sul problema dell'"originalità" della creazione, sulla scorta di questa suggestione volevo osservare che anche il film di Tarantino è a sua volta una sorta di Zelig, un centone che, bruciando dell'erudizione febbrile di cui è imbevuto, rivela il problema architettonico: la *mimesis* che lo sostiene dà forma ad una girandola di immagini già viste, pescate dal grande serbatoio della memoria cinematografica collettiva. E si ha la netta sensazione che tale immaginifico tourdion dia vita alle circonvoluzioni di uno spettacolo piacevole, tanto delizioso quanto frivolo, ma infine frigido. Insomma: incapace di commuoverci o "scandalizzarci"[9]. A sud di nessun nord, verso l'ultima frontiera del ciclo di vita della forma cinematografica (e probabilmente di molte altre forme di espressione) si annida tale gusto per la citazione, al contempo nichilistico e malinconico, dove la pupilla che doveva diventare ferita sanguinante, negli auspici di un Georges Bataille[10], vomita le immagini che l'hanno accecata. Siamo certamente lontani da "quella *gaia scienza* e di quella *golosità percettiva*" che Enzo Ungari ricercava negli stessi film di guerra, catastrofe e disastro a cui molto Tarantino s'ispira[11]. E lo scandalo dello spettatore è ormai forse solo un ricordo, innocente e lontano.

Davide Gherardi

Note

1. Per quanto la vera passione cinematografica del dittatore fossero i film pornografici, secondo il celebre ritratto psicologico tracciato da Walter Langer in *Psicanalisi di Hitler*, Milano, Garzanti, 1975, p. 116. Parimenti noti i rapporti intimi intercorsi tra Hitler e gli alti gerarchi nazisti con parecchie attrici cinematografiche dell'UFA.
2. Ann Hornaday, "Inglourious Basterds", *The Washington Post*, http://www.washingtonpost.com/gog/movies/inglourious-basterds,1156232/critic-review.html#reviewNum1. Si veda la lettura del film in chiave di conflitto tra sionismo ed antisionismo di Gliad Atzmon in: "Vengeance, Barbarism, and Tarantino's *Inglourious Basterds*", http://www.counterpunch.org/atzmon09182009.html.
3. Quentin Tarantino, intervistato da Anthony Ventuolo, "Quentin Tarantino defends his 'fusion cuisine' filmmaking", http://www.nj.com/entertainment/tv/index.ssf/2009/08/quentin_tarantino_defends_his.html. Tarantino, che come sponsorizzatore di film importati è riuscito a trasformare il proprio nome in un taumaturgico brand (quasi l'equivalente odierno di un "Alfred Hitchcock presenta"), si è abbondantemente vendicato della riluttanza della platea americana verso i sottotitoli, farcendo più della metà del film di dialoghi in lingua originale.
4. Il quale scrive: "la parola 'olocausto' si è ridotta a una semplice etichetta che rende possibile un rapido accordo ed esenta dall'analisi dei fatti. Nel linguaggio dei salmisti, però, olocausto significa 'sacrificio totale per mezzo del fuoco', indicando il martirio rituale a cui gli ebrei si sottoponevano nel momento in cui rifiutavano di abiurare la loro fede. Così si crea un collegamento del tutto pretestuoso fra lo sterminio di massa e il destino dei martiri ebraici". Wolfgang Sofsky, *L'ordine del terrore*, Roma-Bari, Laterza, 2002, p. 20.
5. Tra coloro che hanno lamentato l'eccesso di protagonismo del colonnello nazista spicca la critica del *New York Times* che di Tarantino scrive: "This is, after all, a man who has an Oscar for a movie with a monologue about a watch stashed in a rectum". Manhola Dargis, "Tarantino Avengers in Nazi Movieland", *The New York Times*. http://movies.nytimes.com/2009/08/21/movies/21inglourious.html.
6. Jacques Rivette nell'articolo intitolato *Dell'abiezione*, apparso sul numero 120 dei *Cahiers du cinéma* nel 1961, scriveva che l'inquadratura di *Kapò* (Gillo Pontecorvo, 1960) in cui la macchina da presa s'avvicina con una carrellata al corpo di una suicida, e la stessa messinscena estremamente formalistica della scena, meritavano disprezzo.
7. Scott Foundas, "Kino Über Alles", *Film Comment*, vol. 45, n. 4, luglio-agosto 2009, p. 35.
8. Jean Starobinski, "Democrito parla. L'utopia malinconica di Robert Burton", in Robert Burton, *Anatomia della Malinconia*, Venezia, Marsilio, 1983, pp. 7-43.
9. "Derivato da *skazein* che significa zoppicare, *skandalon* indica l'ostacolo che respinge per attirare e attira per respingere". René Girard, *Il capro espiatorio*, Milano, Aldephi, 1999, p. 210.
10. Cfr. Georges Bataille, *L'erotismo*, Milano, SE, 1986.
11. Enzo Ungari, *Immagine del disastro. Cinema, shock e tabù*, Roma, Arcana editrice, 1975, pp. 57-58.

Inglourious Basterds

Inglourious Basterds

We're in France. We respect directors

Nei primissimi istanti del suo film d'esordio, *Le iene* (*Reservoir Dogs*, 1992), Quentin Tarantino (Mr. Brown) in persona si prodiga in una ormai celebre esegesi di Madonna. Uno dei suoi *hit* più famosi racconterebbe di una ragazza che la dà a tutti, fino ad "azzerare il contachilometri", fino a che il piacere lascia il posto al dolore, esattamente come la prima, lontanissima volta: *Like a Virgin*.
Da subito, Tarantino mette le carte in tavola: in gioco c'è il sublime kantiano, pari pari. Un qualcosa di smisuratamente eccessivo rispetto alla ragione, che si caratterizza per l'indistinzione di piacere e dolore, e che, soprattutto, *non si lascia localizzare nel tempo*: la prima volta sfuma nell'ennesima e viceversa. Tutto il gioco di Tarantino (peraltro poco avaro di spiazzamenti temporali e cronologici) consisterà in fondo in questo: materializzare questo "oltre" della ragione *nella ragione stessa*, non al di là ma al di qua, materializzare questo eccesso del linguaggio come un eccesso squisitamente *retorico*. L'esibizione inesausta di preziosismi filmici che spinge il manierismo fino a essere niente più che il godimento di se stesso – ma un godimento *vero*, presente qui ed ora e che ghigna davanti a noi pur essendo nostro, vero come vero è il dolore di Harvey Keitel, distrutto dall'essere stato preso per il naso per tutto il tempo (come lo spettatore), alla fine de *Le iene*. La violenza stessa, così abbondante, non è che un effetto retorico: ma non per questo, vedendola, non la si sente. Calligrafia rigorosamente sopra le righe, linguaggio filmico a un tempo magnificato e spappolato: dialoghi interminabili eppure perfettamente orchestrati, cantatine in macchina con l'autoradio accesa, coreografie virtuose fino all'estenuazione, divagazioni incongrue e fulminanti e quant'altro.
Ma allora, se il sublime non si lascia localizzare nel tempo, che senso ha "datarne" la più fulgida e programmatica definizione nell'iniziale esegesi di *Like a Virgin*? Ce l'ha, perché esattamente questo è il gioco di *Inglourious Basterds*. Da un lato, il sublime è precisamente localizzato, persino storicamente. Dall'altro, è dappertutto, in ogni minima piega della retorica cinematografica impiegata.
Fu soprattutto Jean-François Lyotard a riprendere in mano una tradizione critica ormai lunga (Adorno in primis) che riconosceva Auschwitz come il punto limite dell'Occidente: l'ebreo è sì l'Altro per eccellenza, ma non quell'Altro che faceva comodo al pensiero speculativo-dialettico occidentale, cioè quell'Altro fatto apposta per fare quadrare i conti dello Stesso. No: l'ebreo è il nomade che non si ferma mai, quello che aspetta un Dio che non arriva mai, quello della ferita che non si rimargina mai. Per Lyotard l'ebreo è, letteralmente, l'epitome del sublime kantiano. Landa, il cacciatore di ebrei, dice: l'ebreo è come un topo. Non ci sono motivi particolari perché un topo ci faccia così schifo; uno dice: "le malattie", sì, ok, ma uno scoiattolo, per dire, ne porta di più. Ma proprio perché non c'è una ragione il topo ci è insopportabilmente schifoso, e gli ebrei lo stesso. Slavoj Žižek:

> L'"ebreo mentale" non esiste (come parte della nostra esperienza della realtà sociale), eppure proprio per questo lo temo anche maggiormente; in breve, *l'autentica non esistenza dell'ebreo nella realtà funziona come il principale argomento a favore dell'antisemitismo*. Ciò significa che il discorso antisemita costruisce la figura dell'ebreo come un'entità che non si può reperire nella realtà, e perciò usa tale scollamento fra l'"ebreo mentale" e la realtà degli ebrei realmente esistenti come argomento inconfutabile contro gli ebrei[1].

Da qui in poi, Žižek non mancherà di sviluppare il paradosso fino in fondo: questo eccesso "sublime", lungi dall'essere una smisurata mostruosità "reale", è un eccesso puramente virtuale dipendente dall'autoriferirsi del linguaggio stesso. È un effetto puramente *retorico*. L'Altro eccede il linguaggio standogli dentro. Tanto più l'ebreo è un eccesso che sfugge alla presa della ragione speculativa (Lyotard) quanto più vi rientra dentro spaccando la ragione speculativa stessa, che si ritrova lei, in blocco, *altra da sé*, alienatasi attraverso la propria realizzazione (Adorno). Per via di questo capovolgimento, Landa, il cacciatore di ebrei, è connotato con tutti i possibili cliché dell'ebreo: attaccato ai soldi, trasformista, incarnazione di una *jouissance* diabolica, fine manipolatore attraverso il linguaggio, eccetera. E perciò i nazisti vengono gassati in quell'inversione del dispositivo concentrazionario che è la sala cinematografica in fiamme: la fine della dialettica è un prolungamento della dialettica, la fine del nazismo è un prolungamento del nazismo. Lo "spettacolo" (nel senso della "società dello spettacolo", anche) del capitalismo liberale avanzato è l'alterità sterminata e fatta assoluta, come Shosanna muore e brucia lo schermo per farsi luce e polvere e spalmarsi letteralmente su tutto. Lo dice anche Churchill nella sua breve comparsata: David O. Selznick ha realizzato quello che Goebbels ha solo provato a fare – quello stesso Goebbels che si lamenta del fatto che, mentre chiunque deve attendere per giorni e settimane che lui conceda udienza, egli in persona ora deve ridursi ad aspettare i comodi di un pischello solo perché è un attore. Landa: "Quando c'è un cambio al vertice c'è sempre un certo eccesso di zelo...". *Inglourious Basterds* è appunto la storia del nazismo che passa il testimone alla civiltà spettacolare che la segue, con evidente eccesso di zelo stilistico. La testimonianza di come lo "Spettacolo", il mondo fattosi immagine, sia il mondo che reca addosso la seconda pelle (pellicola?) dell'eccesso che lo sbalza fuori da se stesso. Tutto è sopra le righe, non contro la scrittura ma come portato diretto di una scrittura raffinata fino all'autodissoluzione. Il semplice arrivo di una macchina è reso come una danza gratuita intorno a un ingiustificato ceppo in un giardino, una banalissima conversazione tra Shosanna al piano terra e il proiezionista sulle scale è filmato con inaudita amplificazione stilistica, partendo dalla porta chiusa, accompagnando l'ingresso di lei con un movimento, seguendola avanti indietro, alternandola con lui che invece sta fermo, orchestrando l'avvicinamento tra i due sulle scale, gonfiando il peso grafico degli spazi intorno. Indugi ripetuti e arbitrari sulla panna; un telefono e un fiasco di vino che devono la propria efficacia scenica al mero fatto che insistono per minuti in primo piano nell'inquadratura prima di venire usati. Gli esempi sono migliaia – e Leone, ovviamente non c'entra, non c'è finalità d'effetto di pathos, non c'è ieraticità, c'è solo l'esposizione ilare dell'eccesso di cui il mondo è intagliato attraverso la sua immagine. La dialettica del sublime è dunque da un lato collocata storicamente (la persecuzione degli ebrei durante la Seconda Guerra Mondiale), dall'altra è dappertutto, illocalizzabile, e attecchisce in ogni singola piega di ciò che si vede.
Stessa cosa vale per la cinefilia. Che sia dappertutto non ci sorprende, trattandosi di Tarantino, ma stavolta è anche collocata storicamente. Shosanna non era l'unica a far vedere film tedeschi a Parigi in piena occupazione, lo faceva anche (e tra dure polemiche) il praticamente unico cineclub della città, creato e gestito da un certo André Bazin[2], fondatore di quella linea che attraverso i *Cahiers du Cinéma* arriverà fino a Serge Daney, il quale rivendicherà sovente e apertamente questa genealogia.

> Perché Auschwitz appartiene ancora alla messa in scena, ma secondo un'altra arte. Quest'arte è stata politica; con Auschwitz, diventa industriale. Quando è politica, la scena allestita dall'arte è, come si sa, quella del tragico (greca, dunque) e la guerra ne fa parte. Ma quando il crimine viene amministrato come una "produzione" – sfruttamento dei corpi umani come materia destinata allo scarto e trattamento dei sottoprodotti – la scena viene allestita secondo le regole di ciò che in quel momento sta per diventare ed è già diventata l'Arte nell'Occidente moderno: la tecnica. E il nazismo è il momento dell'irruzione della nuova arte, la tecnica, nel mondo degli enti "utilizzabili". Che la *techné* scada e decada in tecnica, ecco ciò

Inglourious Basterds

che da sempre è stato il destino dell'Occidente, la sua *Verfallenheit*, la sua essenza di declino[3].

La cinefilia, e segnatamente la cinefilia *francese*, è ciò che, dopo la morte dell'arte, si incarica di rintracciarne la sopravvivenza nel suo stesso sepolcro: la tecnica, cioè il cinema. Shosanna ("We're in France. We respect directors"), vestita di rosso come il cappotto della bambina di *Schindler's List* (Steven Spielberg, 1993), come lei muore appena individuata come epitome della resistenza al concentrazionismo spettacolare. E muore come deve morire appena nata la cinefilia, muore di amore impossibile con il Sergente York tedesco (e non erano tedeschi molti dei registi americani amati dalla *politique des auteurs*?), legati da un taglio di montaggio di *Nation's Pride* ma irrimediabilmente divisi come lo sono la tecnica e l'estetica, Hollywood e Parigi. Solo il vuoto impersonale accomuna il freddo pragmatismo "apolide" (e multirazziale) di Shosanna e il Sergente York tedesco, a cui, a differenza dei commilitoni, la nazione non interessa, ma gli interessa solo il suo fucile.
La cinefilia muore[4], e così la salvaguardia dell'alterità (cfr., come al solito, il carrello di *Kapò*[5], Gillo Pontecorvo, 1960, la carrellata che è questione di morale e via dicendo), ma con un'eredità importante. Non più la salvaguardia dell'alterità grazie ai confini dell'estetico, ma la constatazione, in qualche maniera, che l'alterità è *dappertutto*. Il che vuol dire, naturalmente, che l'alterità si dissolve, perché se è dappertutto non è più alterità – ma l'importante insomma è rendere tangibile questa dissoluzione, questo passaggio in atto[6].
Che lo Spettacolo venga marchiato per quello che è: prolungamento del dispositivo concentrazionario; così come a Landa non si impedisce di passare dal nazismo a una vita agiata nel capitalismo avanzato degli USA postbellici, ma lo si marchia con una svastica in fronte affinché della transizione rimanga traccia. La ripresa ravvicinata e prolungata di quella scarificazione[7], seguita da una soggettiva dagli occhi di Landa, marchia lo spettatore e il godimento spettacolare politicamente scorretto di cui è stato investito per due ore e quaranta di quello che è: nazismo con altri mezzi, gestione razionalistica di quell'eccesso "figurale" che ormai è spalmato su tutto il visibile di un mondo diventato immagine. Come Shosanna, la cinefilia ha da morire come dispositivo (la sala, il culto dell'autore, la coscienza critica eccetera, tutte cose che nel film esplodono letteralmente) per poter davvero trionfare e potersi dire ancora "resistenza"; la quale non può voler dire che questo: restituire, ovunque ci sia immagine (cioè dappertutto nel mondo, e non solo nei film) *insieme* lo scarto del mondo da se stesso *e* il riassorbimento nella sua immagine, farci avvertire la combustione del mondo una volta passato in pellicola, restituire *insieme* questa sostanza in eccesso *e* il suo riassorbimento; l'essere sopra le righe e la scorrettezza politica come necessità morali.

Marco Grosoli

Note

1. Slavoj Žižek, *Il Grande Altro. Nazionalismo, godimento, cultura di massa*, Milano, Feltrinelli, 1999, p. 22.
2. Dudley Andrew, *André Bazin*, Paris, Cahiers du Cinéma/Editions de l'Etoile, 1983, pp. 66-67.
3. Jean-François Lyotard, *Heidegger e "gli ebrei"*, Milano, Feltrinelli, 1989, pp. 99-100.
4. E muoiono i critici: qui, l'inglese infiltrato nelle fila tedesche.
5. Cfr. soprattutto Serge Daney, *Lo sguardo ostinato. Riflessioni di un cinefilo*, Milano, Il Castoro, 1995.
6. "Non è certo la totalizzazione degli io, tu e egli ad essere in gioco sotto il nome di 'Auschwitz', perché questo nome designa l'impossibilità di una simile totalizzazione. È piuttosto il movimento riflesso di questa impossibilità, in altre parole la dispersione che viene alla conoscenza di sé e si risolleva dall'annientamento nell'affermazione del nulla". Jean-François Lyotard, *Il dissidio*, Milano, Feltrinelli, 1985, pp. 134-135.
7. Fatta da uno che incorpora in se stesso "il proprio ebreo" anziché annullarlo come Landa: Aldo Raine, tenente del Tennessee con sangue indiano.

Inglourious Basterds

Drag Me to District 9. Quando i gamberoni eravamo noi

Drag Me to Hell (Sam Raimi, 2009)
District 9 (Neill Blomkamp, 2009)

A un primo sguardo può sembrare inappropriato accostare due film così apparentemente lontani. E probabilmente lo è. Ma non in modo assoluto, aggiungerei.
Drag Me to Hell e *District 9* sono la storia di un'opposizione, di una controtendenza che si colloca tra le costole del cinema post 9/11, che tanto ha prodotto sia in termini di film che di letteratura critica. Sono il *leitmotiv* del cambiamento, in cui ogni logica rappresentativa viene invertita e rimodellata con un diverso andamento narrativo prima ancora che con la tematica trattata. È la macrostruttura che li rende due film magnificamente significativi di quello che oggi sta accadendo. Ripeto, non tanto considerando il *plot* dei due film, ma più che altro prendendo in esame la maniera in cui i due registi scardinano la simbologia del genere fantapolitico che, in un certo senso, attraversano in modo del tutto originale.
Il binomio alieno-comunista che negli anni Cinquanta costituiva l'equazione dei film fantascientifici (che, più degli espliciti film di propaganda anticomunista, portavano ad esiti di maggior rilevanza), oggi viene sostituito da una formula altrettanto immediata: alieni = invasione immigrati.
Questo almeno è quello che è avvenuto e sta continuando ad avvenire in un certo cinema il cui significato è, senza dubbio, quello dell'antiterrorismo, dell'anti-immigrazione, della rivendicazione delle classi sociali (ormai in via di sparizione) a discapito della nuova *working class* migrante. *Drag Me to Hell* e *District 9* sono allo stesso tempo tutto questo, ma anche il suo superamento.
Vediamo nel dettaglio, partendo da *Drag Me to Hell*. Per entrare nel cuore della questione, Sam Raimi si serve di una ragazza di provincia che dal nulla inizia la sua scalata sociale e che in apertura del film si trova a lavorare in una banca aspettando un'ulteriore promozione a vicepresidente (date le sue origini e con i tempi che corrono è già un privilegio poter lavorare in un contesto elitario), di un fidanzato scettico e per questo "modello" di un'integrità morale puritana, e infine di una zingara dall'aspetto più nauseante che terrificante. Non bisogna però dimenticare la principale "pedina" del regista: un pubblico bisognoso più che mai di immedesimarsi in una storia di giustizia, uno spettatore che almeno al cinema può schierarsi dalla parte di chi questa giu-

stizia la vuole difendere veramente. O, almeno, in tale modo dovrebbe agire.
E così, dopo una breve introduzione sulle malefatte inflitte da zingari a un bambino innocente, a cui viene iettata una delle peggiori maledizioni gitane che lo condanna a morte, dopo aver fatto vedere di cosa è capace la cultura di un popolo senza dimora, migrante per eccellenza, Raimi si può dedicare completamente al fulcro del film.
Assicuratosi l'antipatia del pubblico nei confronti dell'*altro*, Raimi si accerta ancora una volta della nostra totale affezione verso Christine, scegliendo come interprete un'attrice dal viso d'angelo, bionda e genuina più che mai. A questo punto non si può più sbagliare. È lei l'eroina. Nell'attesa di questa male-benedetta promozione tutta la platea della sala fa il tifo per la ragazza, abboccando, in piena regola, alla trappola preparata da Raimi e commettendo con la protagonista il più madornale errore: quello di negare ad una anziana zingara (la signora Ganush) la terza proroga del pagamento del mutuo, condannandola alla confisca dei suoi beni. Togliendole la casa, Christine elimina qualsiasi possibile traccia per la comunità zingara – che non gode di una cultura scritta, audiovisiva o figurativa – di avere una storia, una tradizione, un passato, dal momento che i muri dell'appartamento sono, in questo caso, l'unico libro su cui è segnata la storia della famiglia Ganush. Da questo momento in poi si incrina qualcosa nella coscienza dello spettatore che, tuttavia, non è ancora pronto a schierarsi dall'altra parte e continua a simpatizzare ipocritamente con il vero carnefice: ovvero con l'insospettabile Christine. Questa è la scelta più facile, immediata, l'unica che uno spettatore, capace come Christine di sgomitare per rimanere a galla nell'era della crisi delle banche e della recessione, può permettersi[1]. E così, al diavolo la giustizia dello spettatore, che rimane dalla parte sbagliata, probabilmente perché è lui stesso il vero mandante del pregiudizio razziale. D'altro canto, anche Raimi è stato molto bravo (ma ciò non vuole essere un'attenuante della colpa dello spettatore) a fomentare volutamente e provocatoriamente questo scarto: non è un caso che a giustiziere della classe operaia, metaforicamente già all'inferno, proponga la figura demoniaca di una vecchia zingara, che – per definizione – "non ha identità" e quindi non può permettere il processo di immedesimazione. Credo che pochissimi, a questo punto del film, si siano schierati dall'altra parte e abbiano goduto della morte del colpevole. Penso che i più si siano risentiti, ingoiando in silenzio il peso di decisioni difficili, di errori finanziari, di concessioni negate che hanno determinato l'affondamento del ceto più basso.
È in quest'aspetto che si cela la metamorfosi paratestuale da cui siamo partiti: l'originalità di Raimi risiede nell'essersi servito di un genere (il suo), comico-horror, per raccontare la storia di un ribaltamento: attraverso la fusione di due generi nettamente ossimorici, Raimi costruisce un discorso politico molto forte, non rappresentando semplicemente la paura verso un popolo inafferrabile, ma dando a tale popolo la possibilità di tradursi in immagine e, attraverso essa e la sua diversità, di scuoterci nel profondo, mettendo in crisi e modificando il libero arbitrio.
Dalle ceneri di Christine possiamo iniziare, in quanto spettatori, un processo di redenzione, di libertà dallo stereotipo e dalla lotta di classe: un percorso di espiazione che da *Drag Me to Hell* si completa con *District 9*, in cui l'immedesimazione con i gamberoni alieni è molto meno compromettente, ma altrettanto amara.
Il film è ambientato a Johannesburg – capitale degli eccessi xenofobi della società del nostro tempo – all'interno di una *banlieue* sudafricana i cui abitanti sono le cavie di un nuovo apartheid, in grado di cancellare ogni diritto umano (o umanoide) come si legge su alcuni cartelli: "For humans only – Non humans banned" (Solo per gli umani, gli alieni sono banditi).
Insieme ai gamberoni ci sono delinquenti nigeriani che gestiscono il traffico delle armi e del cibo per gatti di cui gli alieni sono ghiotti. Come i profughi, gli alieni vivono inoffensivi in una terra che li rifiuta, nell'attesa di poter ripartire.
Nel frattempo assistiamo alla genesi del razzismo[2], poi, immediatamente, da semplici spettatori dell'intolleranza, ci trasformiamo in vittime della violenza, fondendoci con le mutazioni genetiche di Wikus Van De Merwe, che in apertura abbiamo odiato in quanto simbolo del nepotismo e dell'immotivato razzismo.
I furgoni della MNU (Multi-National United), guidata da Wikus, entrano allineati, in assetto da guerra, all'interno del distretto e con la forza e l'inganno cercano di convincere i gamberoni a lasciare le proprie baracche per trasferirsi in un'altra zona della città. Durante l'operazione, Wikus si contamina con un fluido alieno e inizia la sua trasformazione. Abbandonato dai "non alieni" e vivendo sulla propria pelle gli esperimenti degli umani che ora lo usano come cavia, Wikus riesce a fuggire e a rifugiarsi tra le abitazioni degli alieni. Con loro vince la prima battaglia per la liberazione.
Wikus Van De Merwe è la protesi della nostra coscienza, un po' come a suo modo lo era la figura della zingara. Lo svolgimento delle linee di forza dei due film procede in modo similare: *Drag Me to Hell* ha un andamento inizialmente centripeto (la forza estranea incarnata nel Lamia – un demone caprone – cerca di penetrare nell'intimità circolare di Christine, disturbandola e tormentandola – scuotendone quindi la coscienza, che simbolicamente è racchiusa nel nucleo della casa, solo in un secondo momento trascina sottoterra la colpevole); in *District 9* la circolarità del "centro d'accoglienza forzata" è attraversata da movimenti che dall'esterno irrompono all'interno (gli agenti della MNU), poi ritornano fuori per andare a colpire la matrice del razzismo (Wikus con l'aiuto del gamberone Christopher attacca la sede della MNU) e subito rientrano dentro le mura del distretto. Il tutto lascia pensare alle pulsione del cuore, alle contrazioni del muscolo che genera la vita e la lotta, all'interno della coscienza. Ma anche qui abbiamo un'altra configurazione delle linee: quelle della consapevolezza di una diversità, perpendicolari al resto dello spazio attraverso cui il racconto viene osservato, ovvero i movimenti della piccola astronave che da sottoterra (laddove era stata trascinata Christine) sale verso il cielo.
Con *District 9* il processo di espiazione del pubblico volge al termine e con esso si conclude anche il criterio del "ribaltamento" da cui abbiamo iniziato: è sorprendente come il genere fantascientifico, che a metà del secolo scorso era il sintomo di una politica propagandistica, oggi venga messo al servizio delle vittime (e non dei potenti) e si costituisca come un'arma di contro-propaganda che mette lo spettatore davanti ai propri pregiudizi e al proprio immaginario stereotipato, facendogli compiere volutamente e necessariamente lo stesso errore di sempre (quello della paura della diversità), nella speranza di scuoterlo dall'interno.

Angelita Fiore

Note

1. D'altronde anche il titolo non lascia altro destino.
2. Ecco alcune dichiarazioni delle persone intervistate nel film: "Ormai nessuno torna più tardi la sera, c'è molta più polizia"; "La situazione è diventata ingestibile"; "Spendono un sacco di soldi per tenerli qui, quando potrebbero spenderli per altre cose. Almeno li tengono separati da noi"; "Devono andarsene, non so dove, ma devono andarsene"; "Siamo a un punto di rottura, la gente vive nel terrore".

District 9

Drag Me to Hell

Nostalgie della sinistra
Baarìa (Giuseppe Tornatore, 2009)
Il grande sogno (Michele Placido, 2009)
Cosmonauta (Susanna Nicchiarelli, 2009)

All'ultima edizione della Mostra di Venezia, alcuni film presenti in diverse sezioni affrontavamo esplicitamente la storia della sinistra italiana. A nessuno spettatore può essere sfuggito che queste pellicole sembrano restituirci complessivamente un nostalgico ritratto del passato del paese. Certo, un'analisi più ravvicinata può consentire di mettere in luce una maggiore complessità di queste pellicole e sottolineare anche delle differenze sostanziali fra di loro – è ovviamente quello che mi propongo di fare qui –; tuttavia, rimane il sospetto che un deludente rimpianto per "i bei tempi andati" sia la tonalità dominante, quantomeno dei due film più discussi, *Baarìa* e *Il grande sogno*.
Non può d'altra parte stupire che il cinema legato alla sinistra italiana (soprattutto quello più "istituzionale", vicina agli eredi del Pci) tenda a coltivare una forte nostalgia nei confronti di quel passato, dato che sia quel cinema che quella sinistra sono oggi soltanto il fantasma di quel che erano all'epoca. Ancora più dei tre film che analizzeremo qui e che mettono in scena la storia di quell'esperienza politica, lo dimostrerebbe probabilmente la visione di un altro film presentato a Venezia: l'invisibile (e quindi davvero fantasmatico) *Le ombre rosse* di Francesco Maselli, dedicato alla situazione della sinistra ai giorni nostri e che ben pochi hanno potuto vedere a causa della distribuzione inesistente (nonché del rifiuto totale dal parte del pubblico e della critica). Questa attuale invisibilità è l'ovvia conseguenza del fatto che la sinistra è oggi inesistente, in primo luogo, dal punto di vista mediatico, completamente assorbita dalle logiche spettacolari delle televisioni berlusconiane (Rai e Mediaset...) e costretta ad inseguire l'agenda dettata dal Presidente del Consiglio e dai suoi portavoce, quelli ufficiali o quelli (malamente) camuffati. Non è certamente una coincidenza che gli unici film fra quelli di cui ci occupiamo qui ad aver ricevuto una sufficiente pubblicità dai parte dei media – e quindi un certo riscontro al botteghino – siano stati finanziati da Medusa.
Sembrerebbe, insomma, un dato di fatto che la sinistra in Italia sia ormai un retaggio del passato. Per i film "di sinistra" la mossa preliminare di distogliere lo sguardo dal presente appare ormai una scelta obbligata, che spinge a guardare indietro, a prima che questa parte politica andasse incontro alla propria dissoluzione, a partire dalla seconda metà degli anni Settanta.
Baarìa, *Il grande sogno* e *Cosmonauta* si concentrano infatti su un arco di tempo compreso sostanzialmente fra gli anni Quaranta e i primi anni Settanta. Ciò che accadde dopo risulta al di fuori dalla portata del loro sguardo, perché con la nascita dell'impero televisivo berlusconiano la politica e lo spettacolo hanno cominciato a fondersi, privando quella tradizione culturale (se non il cinema stesso) degli strumenti necessari a rappresentare la storia italiana sul grande schermo. Dalla visione di questi film ci si ritrova perciò di fronte ad un "buco" di trent'anni, gli ultimi tre decenni, quelli chiaramente più importanti per comprendere l'attuale situazione politica italiana.
Questo sguardo nostalgico, quindi, può essere la conseguenza di una doppia operazione: il ritorno affettuoso ad un passato ormai estremamente lontano e la rimozione del suo legame con il presente. La celebrazione della sinistra che fu si rivela, così, non solo incapace di fornire spunti significativi per la lettura della Storia, ma anche inutilizzabile per una comprensione dell'Italia di oggi. In *Baarìa* e *Il grande sogno*, infatti, la rappresentazione più o meno romantica del Pci e del Sessantotto assume la funzione di risarcimento per l'attuale mancanza di prospettive. Al contrario, invece, *Cosmonauta*, esordio nel lungometraggio di Susanna Nicchiarelli, risulta essere il più interessante dei tre film qui analizzati, proprio perché, da un lato, la nostalgia è tematizzata esplicitamente e quindi, almeno in parte, privata del suoi accenti consolatori; dall'altro lato, perché è possibile applicare alla situazione contemporanea il suo discorso sulle problematiche di genere all'interno della sinistra.
Per discutere queste pellicole, è interessante dunque riprendere il concetto di *nostalgia mediale*, applicato in maniera estremamente convincente da Emiliano Morreale in un suo recente volume dedicato proprio al tema della nostalgia nel cinema italiano[1]. Se la nostalgia è una delle caratteristiche tipiche dell'esperienza della modernità, negli ultimi decenni essa si è legata in modo indissolubile all'immaginario creato dai mezzi di comunicazione di massa. Il cinema di Tornatore (basti pensare a *Nuovo cinema Paradiso*, 1988) è da sempre un esempio lampante di questo fenomeno; il filone in cui *Il grande sogno* si inscrive pienamente (quello inaugurato da *I cento passi*, 2000, e *La meglio gioventù*, 2003, di Marco Tullio Giordana, e proseguito da *Mio fratello è figlio unico*, Daniele Luchetti, 2007, e *Romanzo criminale*, Michele Placido, 2005) è invece l'esplicito revival del cinema impegnato degli anni Settanta; *Cosmonauta*, soprattutto attraverso un costante ricorso al *found footage*, rappresenta infine un consapevole discorso sull'attuale successo del gusto *vintage* nello sfruttamento dell'archivio audiovisivo del passato.

Baarìa

Il cinema di Tornatore è notoriamente contraddistinto dal tema della nostalgia. Come già *Nuovo cinema Paradiso* e *Malèna*, 2000, *Baarìa* è un affresco magniloquente del passato della sua Sicilia, e, in particolare, del paese natio del regista.
Il racconto della storia del Pci siciliano è al centro del racconto del film. Dall'epoca del fascismo all'inizio degli anni Settanta, il protagonista attraversa tutte le vicende del partito, per dare espressione alla perorazione di Tornatore a favore di un nuovo impegno civile. Lo stile della narrazione e della messa in scena così come la rappresentazione della storia italiana risentono però in maniera irreparabile dell'approccio nostalgico del regista: il "comunismo" semplice, sincero ed onesto dei contadini di *Baarìa* è poco più che una versione mitica della vaghissima retorica su cui si basa il Pd (post) veltroniano. Il vuoto ideale del presente spinge evidentemente Tornatore a cercare di ricostruire un retroterra culturale della "sinistra" contemporanea, ma l'abissale distanza fra le due situazioni e l'inevitabile apparizione di qualche bandiera rossa non può che risolversi in un'elegia del "glorioso" passato del partito.
L'interruzione del racconto verso la fine degli anni Settanta e l'epilogo fantastico ambientato ai giorni nostri non fanno che sottolineare l'estraneità di questa epopea nei confronti della società italiana contemporanea, dominata dall'orizzonte televisivo. Alla nostalgia della sinistra popolare celebrata nel film si contrappone la nostalgia mediale: il protagonista di *Baarìa* si sottrae alla visione collettiva della televisione, perché il Partito e la piazza rappresentano ancora per lui gli unici luoghi pubblici dotati di significato; suo figlio ama il cinema e la fotografia; la politica "è bella, è bella, è bella", come afferma suo padre al momento della morte... Date queste premesse, non ci si può aspettare di ricavare dal film nient'altro che l'impotente celebrazione dell'ormai lontanissima "utopia" del Pci.

Il grande sogno

Il racconto parzialmente autobiografico di Placido nasce ovviamente anch'esso dal ricordo della propria giovinezza, e questo non può ovviamente che accentuare il suo tono nostalgico.
Risulta pertinente riportare in questo contesto una citazione che Morreale riserva allo studio di Franco Moretti sul destino del romanzo di formazione nella modernità:

> la gioventù diviene così l'età degli ideali: ma la gioventù, prima o poi, deve finire. Meglio: può essere l'età degli ideali *proprio perché* si sa che non durerà a lungo. [...] Nella misura in cui la gioventù si offre come sconfinato campo di possibilità – e questa, non altra, è l'idea di gioventù tipica del mondo borghese – la sua funzione finisce col capovolgersi: anziché *preparare a qualcos'altro*, essa diviene un *valore in sé*, e l'aspirazione massima è quella di *prolungarla*[2].

La giovinezza diviene allora un valore in sé e l'età adulta coincide con l'inevitabile perdita (e accettazione) della sua ontologica irripetibilità. In una versione *pop* di questa malinconia moderna, la rappresentazione dell'impegno civile degli anni Sessanta assomiglia, in *Il grande sogno*, ad una cartolina *kitsch* da una stagione ormai incomprensibile, nonostante le intenzioni dello stesso Placido, che intendeva il film come un'esortazione rivolta alle nuove generazioni verso un ritorno all'attività politica. I tre protagonisti (una studentessa di buona famiglia, Jasmine Trin-

Il grande sogno

ca, un poliziotto-attore, Riccardo Scamarcio, un leader del movimento giovanile, Luca Argentero) sono descritti con un linguaggio da fiction televisiva che li astrae sia dal contesto a cui dovrebbero appartenere che dalla condizione storica dei loro spettatori: come in tante altre rievocazioni dei favolosi anni Sessanta, "il grande sogno" sembra essere soltanto la gigantesca illusione di una generazione di privilegiati, la prima manifestazione della tendenza irrimediabilmente sottoculturale della sinistra postmoderna.

Cosmonauta

Diversamente dai due film precedenti, *Cosmonauta* affronta di petto e in modo critico due questioni centrali per la sinistra italiana contemporanea. La prima, più generale, già affrontata in questo articolo; l'altra, più specifica, è invece caratteristica di questo film: si tratta, da una parte, del *gap* incolmabile tra la sinistra italiana e i linguaggi dei media contemporanei; dall'altra, della sua incapacità di affrontare la questione femminile, al di là dell'ipocrisia palese del politicamente corretto. La vicenda racconta dell'iniziazione politica e sentimentale di una ragazzina romana tra la fine degli anni Cinquanta e la fine dei Sessanta: il mito della Russia sovietica domina le sue fantasie, mentre la difficoltà ad essere rispettata in quanto donna si rivela ancora più complessa della lotta per il comunismo. Da un lato, quindi, la nostalgia mediale diviene l'oggetto del discorso del film: fin dal titolo, *Cosmonauta* si presenta come un'ironica rievocazione del mito sovietico in chiave *vintage*. Dall'altro lato, invece, mentre la militanza politica è data per acquisita una volta per tutte grazie alle granitiche certezze fornite dall'ideologia e dal Partito, ciò che veramente occupa l'esperienza della protagonista è la propria crescita affettiva e sessuale, con tutte le difficoltà che questo comporta in un contesto sociale fortemente maschilista, sia in famiglia che nel partito. Non si tratta di (nostalgia del) "femminismo", poiché la regista colloca la sua storia in un periodo storico che precede tanto la rivoluzione sessuale quanto le sue ambivalenti conseguenze. Siamo di fronte, invece, ad una sincera e amara rappresentazione di un profondo squilibrio nel rapporto fra i sessi, che perdura anche oggi all'interno della stessa sinistra.

Non ci interessa qui difendere il valore estetico o intellettuale del film, quanto sottolineare quale tipo di significato esso può avere nel contesto dei discorsi (cinematografici o meno) sulla sinistra italiana. Da questo punto di vista, bisogna sottolineare come in un 2009 dominato a livello di politica mediatica dalla prodezze sessuali di Silvio Berlusconi, una delle questioni più urgenti avrebbe *dovuto* essere l'elaborazione di una lettura alternativa delle questioni di genere. Il Pd, in particolare, diretto discendente del Pci celebrato da Tornatore, si sarebbe dovuto presentare come promotore di un'altra immagine della donna e di una reale parità dei sessi. Dato che questo obiettivo sembra alquanto lontano dall'essere non solo raggiunto ma nemmeno individuato come cruciale nell'agenda del partito, il discorso di *Cosmonauta* sulla nostalgia mediale e la questione femminile può essere più utile di un'elegia del passato, poiché ci ricorda che, oggi come allora, le contraddizioni fondamentali della società italiana sono lungi dall'essere risolte dalla nostalgia e spesso trovano spazio anche in quei partiti e in quel cinema "di sinistra" che, almeno in teoria, dovrebbero avere come scopo la loro critica e il loro superamento.

Federico Pagello

Note

1 Emiliano Morreale, *L'invenzione della nostalgia. Il* vintage *nel cinema italiano e dintorni*, Roma, Donzelli, 2009.

2 Franco Moretti, *Il romanzo di formazione*, Torino, Einaudi, 1999, p. 100, cit. in E. Morreale, *op. cit.* p. 9 (nota).

Cosmonauta

The Amazon's Pilgrimage: archetipi, spirali, donne e draghi nel viaggio (oltre frontiera) almodóvariano

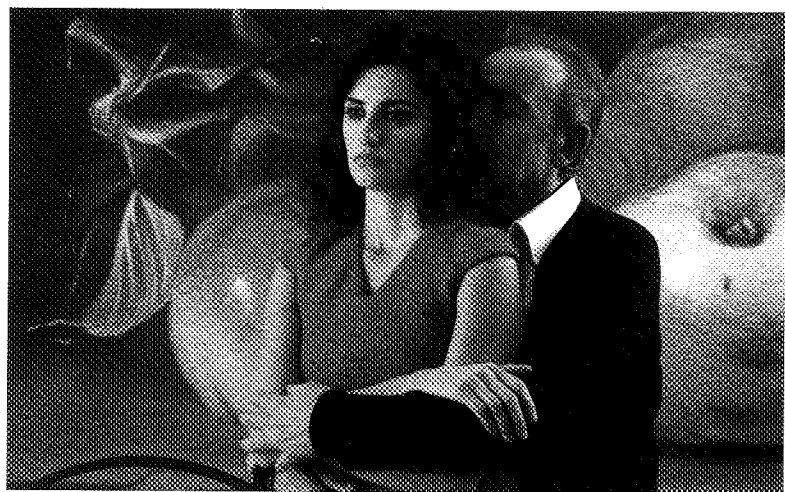
Gli abbracci spezzati (Los abrazos rotos, Pedro Almodóvar, 2009)

> [...] the Goddess still resides in what Jung defines as our *collective unconscious*, ready to answer our call, to heal and guide toward our truest human destination: peace, harmony, community and love. An "archetype", according to Jung, is not only a powerful ancestral image residing in our souls, but also a long forgotten ancient *reality*, something we experienced as humans in the past, and are still experiencing in the present [...]. The Goddess is therefore not only a "historic" fact as a religious presence in the lives of our ancestors, but also a *psychic archetype* that embodies a universal truth about our human experience on this planet Gaia. Jungian scholars [...] think we are all influenced by the archetypes, resonating in us with the powerful attributes and wisdom of the Goddess, surfacing any time we focus on them, imbued as they are in the Light of creation.
> Antonella Riem Natale[1]

Sebbene nelle società tradizionali gli uomini siano educati, rispettati e venerati come Eroi/Guerrieri, lasciando alle donne l'imposizione del contegno/ confine del mite Agnello, ci sono state, nella mitologia e nella storia, grandi figure di Donne-Guerriero. Esse sono preziosi emblemi di distinzione, testimoni della sotterranea resistenza al dominio, depositarie di una forza dirompente, avvertita come una minaccia dal sistema androcratico, tanto da necessitare di una severa irreggimentazione pur di mitigarne gli effetti di trasformazione. La Forza, Arcano maggiore dei Tarocchi, è raffigurata sotto forma di una figura femminile che, con la sola potenza della dolcezza e della sottigliezza intellettuale, doma il leone divoratore, la belva-drago, simbolo di foga e veemenza, trattenendolo per le fauci. Il suo copricapo a forma di otto, simbolo dell'infinito, allude al primato del mentale sulla materia.

Quella della Guerriera è un archetipo possente. Essa opera nella sfera psichica come il realizzatore dei sogni dell'Innocente interiore, attraverso la vittoria che riporta sugli impedimenti che ne ostacolano il cammino[2]. "I racconti che hanno a protagonista l'Eroe sono profondi ed eterni. Essi ci mettono in contatto con la sofferenza, la passione, le aspirazioni di chi ci ha preceduto, così da farci apprendere qualcosa dell'essenza del significato dell'essere umani"[3]. L'essenza dell'essere, ed il ritratto dei suoi imprecisi e sfuggenti confini, recita da protagonista nel percorso artistico di Pedro Almodóvar. Il cuore del suo cinema è un *puzzle* di figure di Guerriere, più o meno mature, tasselli dipinti con una vernice grassa, spatolata con generosità su carta ruvida. Il rompicapo che segna le tappe del loro viaggio verso la propria e l'altrui conoscenza non può costruirsi su fogli patinati; esso allenta le proprie maglie, sfilacciandole in code di spirali concentriche – centripete e centrifughe al contempo – sfaldando la propria impalcatura e ricomponendosi in movimenti circolari che rimandano a se stessi. La circolarità di rinascita e rigenerazione è in Almodóvar quella del serpente ctonio che fagocita la propria coda, simbolo della Grande Madre, la divinità femminile primordiale, mediatrice tra l'umano e il divino, connessa ai cicli di vita-morte-vita. L'*animus-anima* junghiani vi si (con)fondono senza sosta in moto perpetuo. È lo stesso moto de *Gli abbracci spezzati*, un film dalla costruzione complessa, manovrata con l'apparente leggerezza delle sculture di Cesar Manrique. È un film che, diremmo, si "meta interroga" continuamente. È, anche, un film che si guarda alle spalle in cerca delle briciole che riconducono a casa, all'utero che l'ha incubato e nutrito, per proteggersi dalle mosse del drago minaccioso, appollaiato sulla sommità delle scale. È, altresì, un film che si specchia in camerino, camuffato come Lena/Magdalena/Severine, in cerca del proprio ruolo, della gemella riflessa che fagociti l'Io e il Sé. In una intervista Almodóvar sostiene: "Credo che il camerino sia come il *Sancta Sanctorum* di una chiesa. È un luogo intimo in cui tutto ciò che viene fatto è autentico, reale. [...] Quando una donna si guarda ad uno specchio, quando si veste, dice sempre la verità, racconta sempre qualcosa di intimo [...]"[4]. È, in più, un film che parla del futuro per sottrazione, lasciando lo spettatore cieco come il suo protagonista Mateo Blanco/Harry Caine. È, poi, un film-*matrioška*, madre del seme che l'ha generato. Il Cinema si fa tabernacolo d'amore e di professione. I rimandi nella scenografia e nella sceneggiatura sono innumerevoli e puntano in varie direzioni. *Gli abbracci spezzati* contiene, incastrati al suo interno, tra una miriade scintillante di citazioni: 1) l'idea per un film *biopic* di Harry su Arthur Miller ed il suo rapporto con il figlio, affetto da sindrome di Down; 2) *Dona Sangue* (*Dona Sangre*), il soggetto per un film *horror* di Diego; 3) la storia del *making of* di un

documentario sul regista protagonista girato da Ernesto Martel *junior* durante quattordici anni; 4) *Ragazze e Valigie* (*Chicas y Maletas*), la realizzazione a singhiozzo dell'ultimo film che Mateo dirige prima di morire per rinascere Harry. Quest'ultimo riavvolge le spirali del nastro di celluloide di *Donne sull'orlo di una crisi di nervi* (*Mujeres al borde de un ataque de nervios*, 1988), colmando lo scarto di venti anni con rinnovata fresca ironia. Ma qui Pepa, la Guerriera immatura che rincorre l'amore perduto di Iván, lascia le redini a Lena, la Guerriera adulta che affronta con coraggio Ernesto, l'avversario-drago, per salvarsi dal precipizio e riacquistare l'amore per sé, aprendo le spirali al traguardo più importante. Lena paga il costo della lotta offrendo a sacrificio il proprio scheletro, usando le proprie ossa rotte come merce di scambio. È *La Loba*[5], l'archivista della tradizione femminile, la Donna-Lupa che raccoglie le ossa, che ripone nella propria caverna l'osso-clava che Giulia brandisce, novella Odissea almodóvar-kubrickiana, contro il marito Antonio in *Che ho fatto io per meritare questo?!* (*¿Qué he hecho yo para merecer esto!*, 1984), liberando l'archetipo della Distruttrice ombra[6], l'annientatrice dello Spirito in favore dell'Io, l'alleata della morte, in un processo che non conduce alla catarsi dell'espiazione. La Lupa, animale selvaggio per eccellenza, è spesso associata alla Luna, un altro Arcano maggiore dei Tarocchi. La funzione di tale Arcano è quello di divorare il peso del passato. Esso ha a guardia due canidi, difensori dell'ordine cosmico, dell'inconscio. L'astro è, inoltre, da sempre regolatore dei cicli vitali femminili, dei flussi mestruali. Ed il colore rosso vivo è uno dei *leitmotiv* più ricorrenti nell'opera di Almodóvar. Magdalena, Guerriera ancora immatura, è madre dei propri genitori. La sua maternità è acerba e fragile. È la madre orfana di madre: "diventando madre per la prima volta ogni donna è una madre-bambina. Una madre-bambina è abbastanza grande da avere dei figli ed è dotata di buoni istinti nella direzione giusta, ma ha bisogno delle cure materne di una o più donne anziane"[7]. Magdalena è anche dea-madre di se stessa, la madrina che prende per mano la Bambina interiore e la accompagna all'età adulta. È sorella siamese di Raimunda, la protagonista di *Volver* (2006), prototipo della madre forte e selvaggia, la Lupa dagli odori intensi, l'animale selvaggio da cavalcare ed al cui pelo della groppa ci si può aggrappare con forza senza timore di essere disarcionate. Raimunda è madre-chioccia per la sua comunità femminile: per Sole, la sorella timorosa, per Irene, la madre che scopre troppo tardi la propria cecità, per Paula, la zia svampita, per Augustina, la vicina ammalata, ma, soprattutto per Paula, la figlia-sorella che con la sua fragile forza ha saputo spezzare la prigionia psicologica di Raimunda, regalandole una vendetta differita. Paula è l'Angelo Vendicatore, un angelo inconsapevole dell'implicazione del castigo che infligge, ignara della matrice ancestrale del suo gesto di ribellione. Le sue tenere ali, tremolanti sotto la pioggia, trovano rifugio sotto il manto di penne impermeabili di Raimunda, che incarna qui l'archetipo dell'Angelo Custode, la creatura che accudisce l'Io e che aiuta lo stesso nel suo percorso verso lo Spirito. Tale archetipo si assume la totale responsabilità di una situazione ed ha già un forte Guerriero sviluppato dentro di sé: "gli Angeli custodi sanno chi sono e che cosa vogliono, ma la loro compassione è ancora più grande del loro interesse per se stessi. [...] L'Amore al loro interno è ancora più forte dell'istinto di sopravvivenza. L'Angelo custode è l'archetipo della generosità"[8].

Dall'Angelo Custode all'archetipo della Maga (Medico dell'Anima), la Fata delle fiabe popolari, il passo è breve. Tale figura potrebbe essere associata alla Papessa, l'Arcano maggiore dei Tarocchi che rappresenta la sacerdotessa del mistero, della conoscenza femminile, rispettata e assecondata nei tempi più remoti come la via dell'intuito e del cuore. Rappresentata con un manto porpora e azzurro, la Papessa è immagine della Grande Madre cosmica, la Terra, e signora dei saperi notturni e iniziatici. Attraverso la magia, l'incanto, la sapiente combinazione delle pozioni, si possono medicare le ferite dello Spirito, avendo cura di non risvegliare la Strega cattiva, che usa il proprio potere per danneggiare. Ma per poter curare, la Maga deve prima sanare se stessa, attraverso il viaggio della conoscenza. È per questo che Manuela, la protagonista di *Tutto su mia madre* (*Todo sobre mi madre*, 1999), elabora il proprio lutto per la perdita prematura dell'unico figlio Esteban, attraversando la buia cavità di un tunnel, una vulva che la inghiotte nuovamente riportandola al passato, al seme che ha principiato tutto. È quello il luogo di origine del dolore nel quale lo Spirito ferito ricompone le proprie membra e offre compassione al mondo. Una volta ottenuta la conoscenza, Manuela può riprendere il viaggio verso casa, riattraversando il tunnel-vagina e riappropriarsi del ruolo di madre. Nel suo percorso a ritroso è ancora una volta una comunità di donne che la sostiene: Huma, rappresentazione del teatro e della sua catarsi mimetico-guaritrice; Suor Rosa, che incarna l'innocenza infantile incosciente, la sorella minore di cui prendersi cura; e, soprattutto, Agrado, l'autentica, la rappresentazione della vita stessa, dell'imperfezione, della finzione, del gioco, l'incarnazione dell'archetipo della Folle, colei che ha il permesso di dire cose non concesse ad altri e che rompe gli equilibri disattendendo le regole. È un'energia anarchica che disgrega i confini. È la pura libertà. Spesso questa figura in Almodóvar è di genere indefinito, in bilico tra maschile e femminile, ma è sicuramente vera. Per dirla con le parole di Agrado: "Mi chiamano Agrado perché per tutta la vita ho sempre cercato di rendere la vita più gradevole agli altri. Oltre che gradevole, sono molto autentica [...]. Quel che stavo dicendo è che costa molto essere autentiche, signora mia, e in questa cosa non si deve essere tirchie, perché una è più autentica quanto più assomiglia all'idea che ha di se stessa".

Piera Braione

Gli abbracci spezzati

Gli abbracci spezzati

Note

1. Antonella Riem Natale, "Journeys in the Goddess Cosmic Dance", in Antonella Riem Natale, Luisa Conti Camaiora, Maria Renata Dolce (a cura di), *The Goddess Awakened. Partnership Studies in Literatures, Language and Education*, Udine, Forum, 2007, p. 19.
2. Carol S. Pearson, *Risvegliare l'eroe dentro di noi. Dodici archetipi per trovare noi stessi*, Roma, Astrolabio, 1992.
3. *Ivi*, p. 13.
4. Pedro Almodóvar intervistato da Fabio Fazio a *Che tempo che fa*, Rai 3, 15 novembre 2009.
5. Clarissa Pinkola Estés, *Donne che corrono coi lupi. Il mito della Donna Selvaggia*, Milano, Frassinelli, 1993, pp. 23-32.
6. C.S. Pearson, *op. cit.*, pp. 152-163.
7. C. Pinkola Estés, *op. cit.*, p. 181.
8. C.S. Pearson, *op. cit.*, p. 126.

Icona criminale

Nemico pubblico (*Public Enemies*, Michael Mann, 2009)

> La lentezza con cui masticava la gomma, la battuta facile, il sorriso, la compostezza e il carisma avevano un forte impatto su cronisti abituati a oscuri gangster dal volto tirato. John Dillinger, invece, più di qualsiasi altro criminale dell'Era della Depressione, aveva un atteggiamento da star.
>
> Bryan Borrough[1]

Sebbene narri l'ultimo anno della vita di Dillinger, c'è un valido motivo per cui il film di Michael Mann si chiama *Public Enemies*, al plurale. Non tanto perché ispirato all'omonimo saggio del giornalista Bryan Borrough[2], quanto perché ricostruisce visivamente l'atmosfera criminale di un intero periodo (dal settembre 1933 al luglio 1934). Approfondiamo il contesto, attraverso le parole dello storico John Toland:

> Man mano che si avvicinava il momento in cui il proibizionismo sarebbe finito e man mano che la grande crisi peggiorava, un nuovo tipo di criminale incominciò a comparire soprattutto nelle città del Midwest. Erano uomini che, a differenza di Al Capone, partecipavano attivamente alle rapine e ai rapimenti[3].

I nomi dei "nemici pubblici"? Bonnie Parker e Clyde Barrow, Charles Arthur "Pretty Boy" Floyd, "Ma" Barker e i suoi figli, George Barnes (alias "Machine Gun Kelly"), Lester Gillis "Baby Face" Nelson, Harry "Pete" Pierpoint e, soprattutto, John Herbert Dillinger. Si conobbero quasi tutti, spesso collaborarono, scambiandosi nascondigli e informazioni, e alcuni divennero amici veri. Nell'immaginario collettivo erano gli eredi di Jesse James, in quanto:

> Invece dei cavalli, questi banditi moderni usavano automobili veloci e l'intrico delle autostrade favoriva la loro fuga. Era il delitto basato sul vecchio sistema della frontiera: colpire e fuggire. Armati di mitragliatrici, questi nuovi prototipi dell'antica stirpe di fuorilegge agivano apertamente, insolentemente[4].

Simili personaggi sembrano perfetti per il cinema, eppure il primo film su Dillinger, *Lo sterminatore* (*Dillinger*, di Max Nosseck, con Lawrence Tierney) uscì solo nel 1945. Al Capone e soci, invece, godettero quasi immediatamente di una doppia celebrità, reale e cinematografica, grazie a capolavori come *Piccolo Cesare* (*Little Caesar*, Mervyn LeRoy, 1930), *Nemico pubblico* (*The Public Enemy*, William A. Wellman, 1931) e *Scarface* (Howard Hawks, 1932), prototipi del "gangster-movie". Quasi tutte le pellicole del filone narrano l'ascesa e la caduta del protagonista, che diventa rapidamente il padrone assoluto di un impero metropolitano fatto di soldi, azzardo, violenza, corruzione e belle donne, per poi farselo togliere con altrettanta velocità. La morale hollywoodiana del codice Hays poteva adattarsi benissimo allo schema perché si trattava di personaggi che la gente avrebbe seguito con paura, ammirazione o stupore, non certo con simpatia.

Altrettanto non si sarebbe potuto fare con gli incoscienti ragazzi del Midwest, arricchitisi ben poco nel corso delle loro fulminee carriere. Troppo rischioso portare al cinema quei "belli e dannati" ancora in vita o da poco dipartiti. Non a caso, si sarebbe dovuta aspettare la crisi che sconvolse Hollywood alla fine degli anni Sessanta, perché due cineasti controcorrente come Arthur Penn e Roger Corman potessero iconicizzare due delle più famose bande criminali della Grande Depressione in altrettante pellicole di culto. Anche Borrough è costretto ad ammettere che "nessun criminale dell'epoca della Depressione è più vivo nella coscienza americana di Bonnie e Clyde, grazie al famoso film *Gangster Story*"[5] (Arthur Penn, 1967). Lanciandolo col provocatorio slogan "They are young... they are in love... and they kill people", Penn reinventò il genere gangster grazie a due protagonisti giovani e tutt'altro che infallibili, che si muovevano in un contesto rurale ostile, ma, come sottolinea Borrough, "sebbene accattivanti, quei personaggi erano un'invenzione dello sceneggiatore [in realtà gli sceneggiatori erano due, David Newman e Robert Benton], una celebrazione delle tematiche antiautoritarie e di ribellione giovanile degli anni Sessanta"[6]. Con *Il clan dei Barker* (*Bloody Mama*, 1970), violento e volutamente eccessivo, Corman rovesciò l'immagine-mito della pacifica famiglia campagnola americana in un matriarcato criminale dominato dalla sanguinaria "Ma" Barker di Shelley Winters.

Al contrario di Bonnie e Clyde, i cui volti, a memoria di spettatore, rimarranno sempre associati a quelli di Faye Dunaway e Warren Beatty, Dillinger è stato portato sullo schermo quasi una ventina di volte da altrettante fisionomie (ricordiamo almeno Warren Oates e Martin Sheen), delle quali però, sino ad oggi, nessuna si è imposta definitivamente sulle altre.

Michael Mann è uno specialista nella costruzione (*L'ultimo dei Mohicani*, *The Last of the Mohicans*, 1992, *Collateral*, 2004) o decostruzione visiva di personaggi, ambienti e situazioni (*Heat - La sfida*, *Heat*, 1995, *Insider - Dietro la verità*, *The Insider*, 1999). Basti pensare alla doppia operazione che ha svolto su quello che, nell'ambito della cultura pop, è considerato il suo prodotto più celebre: *Miami Vice*. Da una parte, ha creato l'omonima serie televisiva, marchio ultraglamour e adrenalinico degli anni Ottanta, dall'altra, ne ha diretto il film celebrativo (2006), distruggendo ogni patinatura cool, in una città più cupa e decadente che mai, dove il lusso non basta ad allontanare la solitudine. Non sorprende dunque che con *Nemico pubblico* Mann sia riuscito a fare di Dillinger (così come del film) "un'icona gelida e suggestiva, carica di destrezza, rimpianto, violenza e trasporto per l'amata"[7]. La formazione stessa del cast ha uno spiccato carattere visuale. Per i personaggi secondari ("Baby Face" Nelson, "Pete" Pierpoint) è stata privilegiata la somiglianza fisica, mentre le parti di spicco sono andate a divi il cui volto è legato a un certo tipo di personaggio: Christian Bale (il difensore della legge con un lato "oscuro") è l'agente Melvin Purvis, Marion Cotillard (dolcezza e infelicità) è l'amata Billie Frechette, Channing Tatum (il ragazzo finito, suo malgrado, su una cattiva strada) è "Pretty Boy" Floyd. Il ruolo di John Dillinger è stato affidato a Johnny Depp, nella sua veste mediatica di talentuoso ribelle della settima arte.

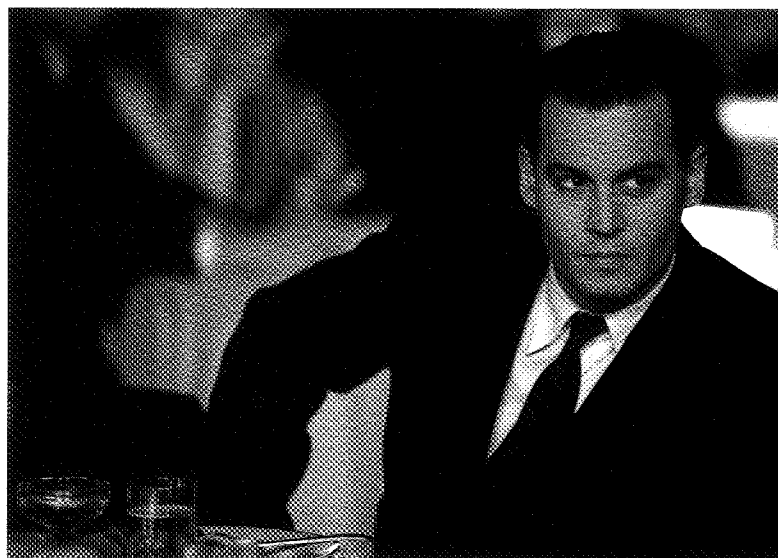
In linea con la poetica del regista, non ci sono buoni o cattivi: o si è da una parte della barricata o si è dall'altra, si può vincere come perdere. In chiaro riferimento alle linee narrative di *Heat*, lo stesso Purvis altro non è che l'alter ego di Dillinger. Gli avvenimenti storici vengono utilizzati come picchetti nella costruzione dei caratteri e non seguiti puntigliosamente: si pensi, ad esempio, all'uccisione simbolica di "Pretty Boy" (in realtà avvenne quattro mesi dopo quella di Dillinger), necessaria a presentare visivamente Melvin Purvis. Inoltre, onde evitare troppa confusione, i riferimenti a "Machine Gun Kelly", Bonnie e Clyde sono stati eliminati, mentre della banda Barker appare brevemente solo un membro, Alvin Karpis (Giovanni Ribisi).

Sin dal principio il film di Mann si pone come "un gangsterdramma sospeso fra tradizione e innovazione"[8]: Dillinger è già un famoso criminale avvolto nel suo elegante cappotto nero. Le regole del genere sono ben conosciute, ma trascese e reinterpretate. Se in passato John è stato codificato come sbruffone prevaricatore e sciupafemmine, la sceneggiatura ne evidenzia il rapporto con i compagni (dal momento che "per essere un branco di assassini pregiudicati, erano un gruppo amichevole, con pochissimi disaccordi interni"[9]) e i momenti di stasi meditativa (composti e fotografati da Dante Spinotti come quadri di Edward Hopper, il cantore dell'umana desolazione), in netta prevalenza sulle poche, seppur frenetiche, scene d'azione. Anche il legame con Billie è tratteggiato in modo delicato ed ellittico, senza alcun accenno alle furiose litigate dovute alla gelosia di lui (talmente violente da lasciarla "con la faccia tumefatta e gli occhi neri"[10]), omettendo così un altro *topos* esaltato dal "genere" sin dai tempi del *Nemico pubblico* del '31, in cui James Cagney spiaccicava un pompelmo sulla faccia della "pupa" Mae Clarke. Nella pellicola di Mann, il richiamo a Cagney, simbolo del criminale che crede di poter eludere il proprio destino, è continuo: da citazioni dialogiche (Dillinger commenta il proprio successo con la frase "Siamo in cima al mondo", un richiamo al grido finale de *La furia umana*, *White Heat*, Raoul Walsh, 1949) a omaggi espliciti, come quando, al Little Bohemia, il violento "Baby Face" Nelson (Stephen Graham) si vanta, dicendo: "Volete vedere come imito James Cagney?" Persino la distribuzione italiana ha contribuito, cambiando il titolo del film in *Nemico pubblico* (anziché tradurlo semplicemente in *Nemici Pubblici*).

Dal canto suo, Dillinger, era un appassionato spettatore di gangster-movie e fu persino paragonato a vari attori. Dopo la sua morte, il gioco di rimandi e identificazioni cinematografiche venne trasferito sull'uomo che ne aveva decretato la fine. Come riporta lo storico Richard Gid Powers:

> Il paese si impossessò subito del personaggio di Melvin Purvis che [...] sembrava uno degli eroi alla Frank Capra, dimostrazione che i comuni cittadini, una volta raccolte le forze, avrebbero potuto sconfiggere chiunque, persino John Dillinger, incarnazione della disintegrazione sociale dell'epoca[11].

In una di quelle coincidenze che solo la vita può rendere plausibili, il "nemico pubblico numero uno" venne ucciso dalla polizia dopo aver visto un film appartenente al tipo che prediligeva, *Le due strade* (*Manhattan Melodrama*, W.S. Van Dyke II, 1934, sceneggiato dall'allora sconosciuto Joseph L. Mankiewicz), all'uscita del Biograph Theater di Chicago.

Al cinema, la morte del gangster, oltre a segnare il culmine della vicenda, contiene sempre un messaggio simbolico: se cercava una redenzione che gli è stata negata, giace supino; se non si è pentito, è prono. Mann toglie ogni atmosfera epica al momento del trapasso. Dillinger viene colpito e cade a terra, incredulo. Poi la macchina da presa si allontana:

> AERIAL: LINCOLN AVENUE
> Purvis starts away and we SEE the Biograph marquee, the trolley tracks in the cobblestone street, the alley, and the hundreds of people moving towards the locus of the dead John Dillinger[12].

Rifiutando di indugiare sulle spoglie mortali e decostruendo così l'ultimo tassello del gangster-movie, Mann consacra l'icona. Dillinger è morto: il resto è silenzio.

Angela Bosetto

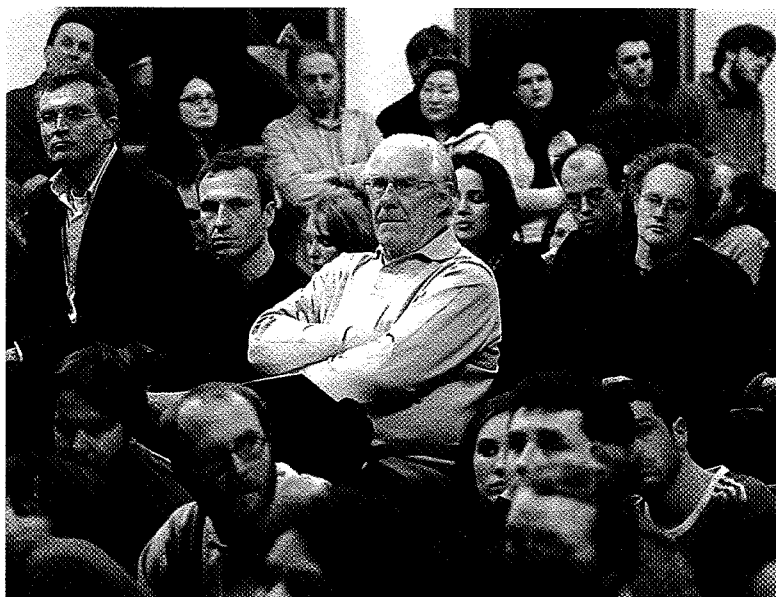
Note

1. Bryan Borrough, *Nemico pubblico*, Milano, Sperling&Kupfer, 2009, p. 182.
2. Uscito in America nel 2004, è stato pubblicato in Italia nel 2009 come *Nemico Pubblico*, per essere facilmente associato al film di Michael Mann.
3. John Toland, *I giorni di Dillinger*, Milano, Longanesi, 1964, p. 54.
4. *Ibidem*.
5. B. Borrough, *op. cit.*, p. 118.
6. *Ivi*, p. 26.
7. Mario Sesti, "Standing Ovation", *Ciak*, n. 12, dicembre 2009, p. 98.
8. Marzia Gandolfi, "Nemico pubblico", http://www.mymovies.it/film/2009/nemicopubblico.
9. B. Borrough, *op. cit.*, p. 139.
10. J. Toland, *op. cit.*, p. 199.
11. B. Borrough, *op. cit.*, p. 509.
12. Traduzione: "Lincoln Avenue vista dall'alto. Purvis si allontana e vediamo il telone del Biograph, le rotaie del tram sulla strada acciottolata, il vicolo e le centinaia di persone che accorrono sul luogo in cui giace il corpo di John Dillinger". Da *Public Enemies*, sceneggiatura di Ronan Bennett, Michael Mann, Ann Biderman, http://www.universalpicturesawards.com/pdfs/screenplays/Public_Enemies_screenplay.pdf.

L'in-purezza della verità. Alain Badiou e l'inestetica cinematografica

Bisogna ammetterlo. Quando i filosofi parlano di cinema non sempre si tratta di una buona idea. Troppo spesso si ha l'impressione che l'esperienza filmica venga piegata ad un apparato concettuale estrinseco. Troppo lunga la storia di sottomissione delle arti alla filosofia nella storia del pensiero. Troppo ostinata la tendenza del filosofo ad assumere la posizione di *maître* nei confronti di altre dimensioni concettuali. E non possiamo proprio dire a questo riguardo che Alain Badiou rappresenti completamente un'eccezione. Non ci sono dubbi in proposito: il suo è un itinerario concettuale eminentemente filosofico, che mette la filosofia in primo piano; e se c'è un aspetto che contraddistingue il pensatore parigino è proprio quello del ritorno a una metafisica forte, che faccia un balzo oltre il criticismo kantiano e oltre le mode post-moderne che hanno ridotto il compito della filosofia all'indebolimento di una marginalità settoriale. Una filosofia, dunque, assolutamente classica. Badiou è non a torto considerato uno degli ultimi pensatori capace di costruire un apparato concettuale *sistematico*, superando la strettoia della falsa scelta tra tradizione analitica, fenomenologica e culturalista alla quale sembrava essere condannata la filosofia a partire dagli anni Ottanta. Il suo successo planetario degli ultimi anni, ed in particolare nel mondo anglosassone, dimostra la portata di un vero e proprio evento teorico che ha prodotto una discontinuità nel mondo filosofico non solo accademico, e ha attirato un vasto numero di seguaci e allievi, soprattutto nelle "nuove leve" dei dipartimenti di varie parti del mondo (basti citare oltre al già celebre Slavoj Žižek e a gran parte del mondo lacaniano anglosassone, il gruppo di *Speculative Realism* di Quentin Meillassoux).
Cosa dire dunque del rapporto di Badiou con il cinema? Domanda non facile, visto il ruolo poco chiaro (e relativamente marginale) che la settima arte assume nel suo sistema filosofico. Proveremo a ricostruire per sommi capi, in questo breve spazio, il percorso concettuale di Badiou nei confronti del cinema: un percorso che, a dire la verità e contrariamente alle sue abitudini di pensatore rigoroso, è tutt'altro che sistematico e, piuttosto, disperso in una moltitudine di saggi, piccoli interventi, articoli, molte volte a carattere critico e persino giornalistico. L'occasione ci viene data dalla raccolta e traduzione in italiano di alcuni di questi interventi nel volume *Del capello e del fango. Riflessioni sul cinema*, sotto la cura di Daniele Dottorini per le edizioni Pellegrini di Cosenza[1]. Tuttavia è impossibile estrinsecare il pensiero di Badiou sul cinema senza fare riferimento anche al suo percorso filosofico in generale e ai suoi interventi sul ruolo dell'arte in particolare. Oltre che al suddetto volume ci sembra quindi necessario, per poter inquadrare il problema, fare riferimento anche alle sue due opere filosofiche più importanti: *L'essere e l'evento*[2] e *Logiques du Mondes. L'être et l'événement II*[3]; e a *Inestetica*[4] e *Conditions*[5] riguardo ai problemi relativi al rapporto tra filosofia ed arte.
Il legame tra arte e filosofia, nota Badiou, è sempre stato problematico. Da un lato, la via platonica e il suo giudizio di ostracismo nei confronti di tutte le arti (poesia, teatro, musica), dall'altro, la via heideggeriana e la sua sottomissione estatica alla verità della parola poetica. È un rapporto paradossale, simile a quello dell'Isterica e del Padrone, ci dice Badiou:

> Il maestro non ha altra scelta: o si rassegna ad un asservimento amoroso e a un'idolatria o la mette in riga. [...] O dirà, alla gioventù e ai suoi discepoli, che il segreto per un'educazione virile della ragione sta nel sapersi tenere a distanza dalla Creatura, oppure finirà per ammettere che essa solamente – fulgore opaco di cui non si può che restare prigionieri – ci istruisce sulla via attraverso la quale la verità ingiunge la produzione di sapere[6].

Ci si aspetterebbe a questo punto che Badiou ci indicasse una terza via, per andare oltre all'aut-aut di questa falsa scelta. Non esattamente. Badiou tenta invece di raddrizzare l'approccio platonico. La polemica platonica è indirizzata infatti non tanto alla pretesa dell'arte di imitare gli oggetti ideali, quanto di mimare *l'effetto* di verità. E l'imitazione è tanto più potente quanto più è senza mediazioni, basata su una pura proiezione di fascinazione (quello che Lacan definirebbe il registro dell'immaginario) vanificando la fatica del lavoro dialettico, dell'argomentazione paziente che sola può portare al livello del principio. Tuttavia è proprio da questo rifiuto platonico dell'arte, e in particolare della parola poetica, che la filosofia propriamente detta ha potuto avere inizio. La differenza tra i pensatori pre-socratici (non ancora filosofi) e Socrate/Platone sta precisamente nella messa in discussione del luogo dell'enunciazione del pensiero: per i primi ancora legato alle

Alain Badiou

suggestioni del religioso, per il secondo basato esclusivamente sulla verifica della ragione. Il modello della filosofia sarà dunque non la poesia, non il religioso, né tanto meno l'arte, ma la matematica. Non una parola estatica, o una fascinazione immaginaria, ma una parola senza soggetto:

> Potete anche alzare la voce e parlare con voce profonda, ma se il ragionamento è falso, è falso, e il tono utilizzato non potrà mai renderlo vero. Se dicessi con tono ispirato che "due più due fa cinque", ci sarà sempre qualcuno che mi dirà: "forse no". Questo è dunque il primo compito della matematica nella nascita della filosofia: l'esempio di ciò che è parola non sacra, di ciò che fa riferimento soltanto alle proprie regole e che, dunque, è universalmente condiviso. Le matematiche sono, fondamentalmente, critica in atto del re, del sacerdote, del profeta e del poeta[7].

Dunque che ne è dell'arte? Finisce per essere relegata a un grado inferiore dell'essere come fu per Platone? Non esattamente. Qui Badiou pur mantenendo saldo il suo riferimento platonico ne fa compiere una torsione provando a ridefinire il rapporto tra filosofia e arte. Ma prende le distanze anche dal modello romantico di relazione tra le due, secondo cui l'opera d'arte è incarnazione sensibile dell'Idea trascendente. Badiou propone quindi di preservare sia il carattere dell'immanenza di verità dell'opera d'arte (la sua verità non è depositata al di fuori del suo aspetto sensibile e poi "incarnata") sia di singolarità (la sua verità è assoluta, non è enunciabile in un altro registro del pensiero, ovvero non è enunciabile discorsivamente). Semplicemente:

> *l'arte è in sé* una procedura di verità. [...] L'arte è il pensiero di cui le opere sono il reale (e non l'effetto); ed il suo pensare – o le verità ch'esso mette in atto – è irriducibile alle altre verità, ch'esse siano scientifiche, politiche o amorose. Ciò significa inoltre che l'arte, in quanto pensare singolare, è irriducibile alla filosofia[8].

Scomodare la parola "verità" per parlare di arte, in un periodo d'imperante crisi delle ideologie (che dice Badiou "non è che la rinuncia ad ogni novità dell'uomo"[9]) è già di per sé un'affermazione gravida di conseguenze. Tuttavia proviamo ad andare a vedere che cosa comporta quest'assioma filosofico nel suo pensiero.
Si potrebbe dire che l'intero edificio filosofico di Badiou è costruito sulla relazione tra Essere ed Evento. L'Essere è la molteplicità non ancora governata dall'Uno, il molteplice puro non ancora strutturato e la sua unica scienza è la matematica (e non la filosofia), l'unico possibile pensiero dell'Essere-in-quanto-Essere. Tuttavia "se l'ontologia reale si dà come matematica sfuggendo alla norma dell'Uno, bisognerà al contempo, a meno di non volerla ristabilire, che vi sia un punto in cui il campo ontologico, e dunque matematico, si de-totalizzi o resti inoperante. Questo punto l'ho chiamato *evento*"[10]. L'evento è il punto di rottura del campo dell'Essere, che la matematica può

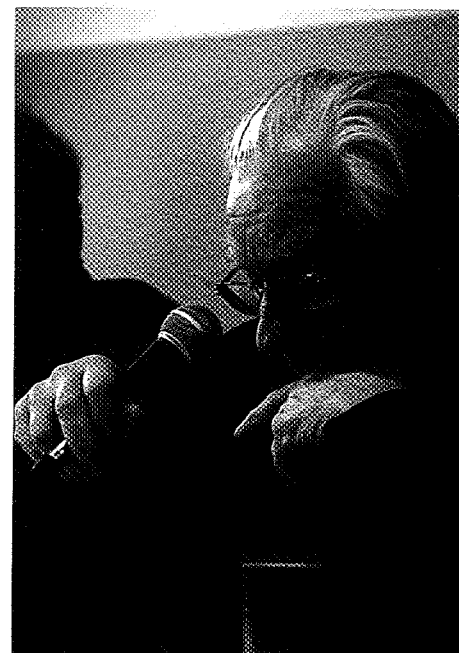
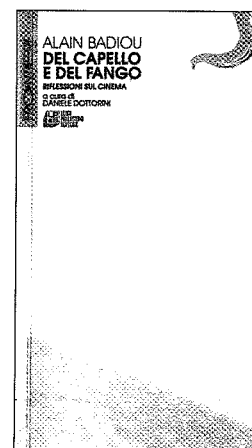
pensare soltanto nella forma di un proprio impasse interno, ma che è invece pensabile attraverso la condizione dell'arte. Badiou chiama questo pensiero dell'arte *inestetica*, differenziandolo dall'estetica in quanto non fa dell'arte un oggetto filosofico (la filosofia non deve *parlare* d'arte), ma descrive gli effetti strettamente intrafilosofici prodotti dalle singole opere d'arte. La poesia (ma Badiou ha in mente sostanzialmente Mallarmé) diventa un modello di questa attivazione filosofica dell'arte nella sua possibile nominazione dell'evento. Badiou naturalmente non ha in mente la parola estatica della poesia/filosofia dei pre-socratici, né il poeta come custode dell'Essere di Heidegger, ma semmai una poesia che si riesce ad elevare alla condizione di matema, di impersonalità evenemenziale. Come viene notato da Pierre Macherey: "ciò che Badiou chiama inestetica è da intendersi come l'*inestetizzazione in atto* dell'*operazione poetica* per mezzo della quale viene restituita a quest'ultima la propria dimensione speculativa"[11]. La poesia è la forma d'arte che riesce ad avvicinarsi più di ogni altra alla purezza sottrattiva dell'idea, e Badiou non a caso ne trova un esempio in Lucrezio dove la poesia è "neutra, ostile ad ogni effetto di presenza che resti inanalizzato"[12]. Oppure in pittura in una pratica sottrattiva estrema, come è quella di *Quadrato bianco su sfondo bianco* (1918) di Kazimir Malevič dove "si elimina il colore, si elimina la forma, mantenendo soltanto un'allusione geometrica che supporta una differenza minima: la differenza astratta tra lo sfondo e la forma e, soprattutto, la nessuna differenza tra bianco e bianco, la differenza del Medesimo, che possiamo chiamare differenza evanescente"[13]. Come si colloca dunque il cinema in quest'inestetica della sottrazione e della differenza minima? In quest'arte che deve purificare se stessa fino al limite del matema e dell'impersonalità evanescente? D'altre parte, come ci ricorda Livio Boni, in un mondo senza apparire – di pura consistenza ontologica – il linguaggio matematico sarebbe affatto sufficiente. Dunque l'inestetica tende alla sua condizione di verità fin tanto che si avvicina alla purezza della formalizzazione?

Badiou da questo punto di vista è chiaro: il cinema è un'arte impura. Lontana mille miglia dalla purezza sottrattiva di un Mallarmé o di un Malevič. Anzi, forse il cinema non è nemmeno a tutti gli effetti un'arte, ma "un luogo di indiscernibilità intrinseca tra arte e non arte"[14]. Nessun film può essere controllato dall'inizio alla fine da un pensiero artistico e, di conseguenza, è destinato a trascinare sempre con sé parti assolutamente impure, scarti d'immaginario circostante, resti involontari che si sedimentano fino a formare un denso strato di spazzatura visiva e sonora (cosa direbbe Badiou del Tarantino di *Grindhouse. A prova di morte, Grindhouse*, 2007 o *Kill Bill* 2003-2004?). Forse il cinema non può fare altro che depurare il suo carattere artistico non immanente: una sensibilità non lontana da quella di Jean-Marie Straub che parla del suo lavoro sul *découpage* come di un lavoro che deve "cancellare ogni traccia di intenzione" (e non a caso Straub è una presenza ricorrente negli scritti sul cinema di Badiou). Un cinema che è destinato ad alludere alla *visitazione* di un'idea più che alla sua *donazione* come può essere per la poesia. Tuttavia non si può negare che Badiou nutra una certa fascinazione per il cinema, in particolare per il suo carattere "di massa"; per la sua potenzialità di operare delle depurazioni laddove l'immaginario contemporaneo è più retrivo e dove l'Idea è maggiormente assente. È qui che incontriamo Kiarostami e il sottile slittamento sull'immaginario dell'automobile, Godard sul "suono sporco" che rende assente il fondo rumoroso costante delle società capitalistiche, o quella magistrale analisi di *Identificazione di una donna* (1982) di Antonioni per quanto riguarda l'incontro tra i sessi. Forse il cinema, pur rappresentando l'impossibilità di raggiungere una condizione artistica pura, dimostra nondimeno di poter costituire un necessario traghettamento per un trattamento e una purificazione del sensibile (un avvicinamento all'Idea). Anche se, come dice Badiou, questo rapporto col sensibile tratta di un corpo a corpo impossibile – perché gestire questa infinità è a tutti gli effetti impossibile – ciò non significa che nonostante tutto non valga la pena ugualmente di continuare a combattere.

Pietro Bianchi

Alain Badiou

Note

1. Alain Badiou, *Del capello e del fango. Riflessioni sul cinema* (trad. di Daniele Dottorini), Cosenza, Pellegrini, 2009.
2. A. Badiou, *L'essere e l'evento* (trad. di Giovanni Scibilia), Genova, Il Melangolo, 1995.
3. A. Badiou, *Logiques du Mondes. L'être et l'événement II*, Paris, Seuil, 2006.
4. A. Badiou, *Inestetica* (trad. di L. Boni), Milano, Mimesis, 2007.
5. A. Badiou, *Conditions*, Paris, Seuil, 1990.
6. A. Badiou, *Inestetica*, cit., p. 24.
7. A. Badiou, *Del capello e del fango. Riflessioni sul cinema*, cit., pp. 53-54.
8. A. Badiou, *Inestetica*, cit., p. 31.
9. A. Badiou, *Il Secolo* (trad. di Vera Verdiani), Milano, Feltrinelli, 2006, p. 45.
10. A. Badiou, *Ontologia transitoria* (trad. di Alberto Zanon), Milano, Mimesis, 2007, p. 44.
11. Citato in Livio Boni, "Introduzione" a Alain Badiou, *Inestetica*, cit., p. 20. Rimandiamo all'ottima introduzione di Livio Boni per una ricognizione del pensiero estetico di Badiou.
12. A. Badiou, "Le Recours philosophique au poème", in *Conditions*, Paris, Seuil, 1990, p. 105.
13. A. Badiou, *Il Secolo*, cit., p. 71.
14. A. Badiou, *Del capello e del fango. Riflessioni sul cinema*, cit., p. 175.

Travestirsi da sé. Filippo Timi tra cinema, letteratura e teatro

Sono un corpo, una massa, un peso,
una superficie, un volume,
una dimensione, un lato, un versante,
una facciata, una parete,
una lateralità, un fenomeno, un fatto,
un'espansione, un'estensione,
una pressione, un'oppressione, un
mordente, una portata (costituzione,
istituzione, collusione, coesione), una
tropulsione, un qualche cosa.
Antonin Artaud[1]

Quello che colpisce quando si osserva Filippo Timi a teatro o al cinema, lo si ascolta alla radio[2] o piuttosto lo si legge, è la strabordante presenza di un corpo. La sussunzione *carnale* del discorso. Il corpo di volta in volta vigoroso, fragile, erotico, bambino, pubblico e privato sembra riempirsi e plasmarsi, mescolarsi a seconda del ruolo interpretato, del mezzo frequentato, della narrazione scelta.
La presenza invadente carnale e sessuale del corpo che Timi mette in scena come artista, le scelte spesso raffinate a teatro e al cinema, contrastano e arricchiscono l'immagine che emerge dal forte discorso autobiografico portato avanti nei romanzi e nelle apparizioni mediatiche.
Ricostruire le varie disseminazioni del corpo-Timi non è semplice. Ci si trova di fronte a un reticolo di canali diversi, di diversi pubblici. Timi si muove consapevolmente, e gioca con tutti i suoi ruoli non solo sullo schermo ma in tutti i luoghi (fisici e virtuali) in cui transita. Alcuni tra i corpi mediali di Timi saranno inizialmente al centro della nostra analisi, nel tentativo di raccontare uno tra i più dotati e poliedrici artisti italiani emergenti degli ultimi anni. Ci concentreremo, poi, per motivi di spazio, solo su due tra le sue ultime incarnazioni a teatro e sul grande schermo: Amleto e Mussolini.

Filo che vive la vita bestia

Per me nessun'opera d'arte vale quel piccolo oggetto
quadrilatero
Fatto dell'erba multicolore a
perdita d'occhio della vita
André Breton, *Fata Morgana*

Iniziamo da Filo, ovvero l'alter ego artistico di Filippo Timi alle prese con *La vita bestia*, lo spettacolo teatrale del 2005 per la regia di Giorgio Barberio Corsetti. Il lungo, ininterrotto monologo da cui è stato tratto il romanzo *Tuttalpiù muoio*[3], scritto a quattro mani da Timi e Edoardo Albinati. Lo spettacolo è il punto di partenza di un percorso di forte personalizzazione e autobiografismo e del particolare modo di raccontarsi che contraddistingue Filippo. Ovvero la tendenza (manifesta) alla *captatio benevolentiae*, quella voglia di commuovere e farsi accettare per quello che si è, con somma autoironia e poca indulgenza, ma alla ricerca costante di amore. Un amore che smargina in tutte le sue innumerevoli forme. Una ridda di eventi pop, comuni, proletari divertenti e tragicomici, narrati sovente in dialetto umbro, coinvolgono e commuovono il lettore/spettatore lasciando poi progressivamente spazio ad un abisso crescente di dolore, sofferenza, indecisione sessuale ed esistenziale. L'indecisione sessuale riveste un ruolo importante, la bisessualità è manifestata in tutto il suo potenziale giocoso ma allo stesso tempo doloroso, se vissuto in un contesto provinciale e popolare, in cui difficilmente il diverso, il gusto per l'eccesso, trovano spazio. Non a caso Filippo Timi è diventato negli anni un'icona gay. Basta fare un giro nei siti della comunità gay per rendersene conto. A rafforzare questi tratti di Filo hanno concorso le primissime apparizioni cinematografiche di Timi nei film di Tonino De Bernardi (ma anche di Anna Negri) sotto il segno del travestitismo e/o dell'omosessualità. Così come spesso connotati in tal senso sono i servizi fotografici che accompagnano la rubrica che Timi tiene su *Rolling Stone* ("La Fiera del cinghiale").
La vita bestia e *Tuttalpiù muoio* sono montati in modo che, come nella vita, momenti felici, comici si assestino, convivano con piccole quotidiane tragedie di un ragazzo qualunque o forse di qualunque ragazzo.
Si chiude il libro con la convinzione (dovuta al discorso in prima persona, e al modo sempre scoperto di parlare) di aver davvero conosciuto Filippo, ormai diventato il personaggio parzialmente fittizio di Filo, che trova poi seguito in *Peggio che diventar famoso*[4].
La semplice osservazione delle copertine dei suoi libri è emblematica. In *Tuttalpiù muoio* troviamo una bocca spalancata nell'atto di urlare su sfondo giallo. Potenza della concrezione muta dell'urlo, segno dello sfogo, senza però poter identificarne il volto d'appartenenza. In *E lasciamole cadere queste stelle*[5] troviamo un Filippo bambino nel suo primo ruolo "cinematografico" nel filmino scolastico *Filipput e la musica*[6]. È un'immagine che evoca l'infanzia e lo smarrimento e un clima di sensibilità infantile e vergine che ben caratterizza la raccolta di poesie e brani contenuti nel volume. In *Peggio che diventar famoso*, invece, il volto dell'attore è ben visibile in copertina, nel ruolo di Rino in *Come dio comanda* (Gabriele Salvatores, 2009). Film di cui il libro è in parte il diario di lavorazione. Il personaggio autobiografico Filo e il personaggio Rino interpretato sullo schermo, coincidono sia in copertina che nel testo, segnando la sempre maggiore sovrapposizione tra attore (ormai affermato) e personaggio.
Ma tutti i tre testi presi in esame rimangono fedeli al patto che Timi ha fin dall'inizio instaurato con il proprio pubblico. Ovvero un patto di franchezza che però non è inconsapevole del *gioco di ruolo* che lega l'attore, l'uomo, il personaggio. Il gioco delle maschere e la loro distruzione, l'azzeramento delle distanze, avviene con estrema leggerezza. Sotto il segno della prossimità che ben si evidenzia nelle apparizioni web di Timi. Sulla pagina MySpace troviamo per lo più ragazze e signore che giornalmente lo contattano suggerendo film da vedere, condividendo frammenti di poesie e pensieri.
Sono riflessioni vittime di quella tendenza italiana di cui parlava Croce, di quell'essere tutti poeti fino a vent'anni. In effetti la stessa attività poetica di Timi sfiora di frequente (secondo i suoi detrattori) lidi di naiveté, senza però cadervi mai. Cosa in cui è difficile non incappare nei versi estemporanei delle sue ammiratrici. Ma Timi accoglie e ascolta tutte/i, dispensando pensieri e consigli[7]. Invitando anche le fan a cena in pizzeria, tutte insieme. Come naif, amatoriale, è il sito http://www.filippotimi.it, gestito (è precisato) dal cugino Ferruccio. L'uso ossessivo della prima persona avvicina il sito ad un blog, rientrando pienamente all'interno della strategia discorsiva sopra evidenziata. La prossimità ritorna, poi, nelle apparizioni televisive di Timi. Che vada da Daria Bignardi, Serena Dandini o dall'amica Victoria Cabello, Filippo è un Filo edulcorato, che piace alle mamme *ma anche* agli intellettuali (l'avversativo veltroniano, non è a caso).
La cupezza, la passionalità di molti ruoli sullo schermo, lasciano spazio alla parola incespicata vistosamente rimarcata, alla comicità popolare ma mai volgare o ridanciana. Cita Bene balbettando e raccontando allo stesso tempo le sue ormai proverbiali "sfighe" giovanili, la balbuzie e la mezza cecità. Saluta la mamma, vera e propria musa di molti esilaranti racconti. La sua strategia comunicativa risulta così assolutamente vincente nel catturare la benevolenza del pubblico. L'immagine dura, la potente carica sessuale che emana nei film viene così obliterata, narcotizzata, a favore dell'immagine del figlio bisognoso di cure e di affetto, del ragazzo qualunque che con sacrifici e impedimenti anche fisici, credendo nel proprio talento, ma soprat-

tutto seguendo l'imperativo del "volli, fortissimamente volli", è riuscito ad avere successo. Ma che rimane ancora come recita il suo sito: Filippo Timi, attore perugino nato a Ponte San Giovanni nel 1974.

Il re è nudo. Il corpo del potere e il potere in corpo.

Il potere necessita corpi. Corpi da educare e plasmare, genericamente controllare. Ma anche corpi da mostrare, da idolatrare. Come dar corpo al potere? Prestare il proprio corpo alla rappresentazione del potere è una sfida che Timi ha più volte accolto sia a teatro (arrivando a interpretare persino Satana) sia al cinema. Il corpo massiccio, la voce potente, gutturale e sgranata, che usa con sapiente ironia, variando tonalità e registri, passando senza fatica dal basso al falsetto, la presenza scenica dell'attore, formatosi in anni di teatro di ricerca[8], lo rendono particolarmente adatto a questo tipo di ruoli. Non a caso per la sua prima regia teatrale *Il popolo non ha il pane? Diamogli le brioche* ha scelto di confrontarsi con Amleto. Il principe messo in scena da Timi sceglie di schermarsi dal potere con la pazzia, in una rilettura (in chiave pop) che deve molto alla collaborazione con Stefania De Santis, per anni aiuto-regia di Carmelo Bene e assistente alla recitazione di Timi sul set di *Vincere* (Marco Bellocchio, 2009). L'Amleto di Timi è legato fortemente all'eredità artistica di Bene che, com'è noto, ha assunto il personaggio shakespeariano come suo alter ego in scena[9] facendone il terreno di confronto della sua rivoluzione artistica e teatrale. Bene parte, infatti, dalla rilettura di Laforgue del testo shakespeariano ma sotto il segno di Joyce e di quella "filosofia della negazione" che, secondo Turgenev, è catastroficamente inaugurata dal principe danese. Oltre che a Bene, Timi ha ammesso di aver attinto a piene mani da Agamben, Deleuze, Foucault. Il risultato dello spettacolo è a tratti discontinuo, ambizioso, ma sicuramente degno di attenzione. Timi riesce, infatti, ad essere contemporaneamente vigoroso e fragilissimo. Dopo l'ottima interpretazione del padre che insegna l'odio con amore nel film di Salvatores, Timi ha prestato il suo corpo al giovane Mussolini e al figlio segreto Albino.
Interpretare Mussolini senza cadere nella retorica e nella macchietta era una sfida altissima sia per Bellocchio che per Timi.
L'attore racconta la preparazione del personaggio. Preparazione che vede sempre l'immedesimazione teatrale come partenza:

> Ogni parete specchiante che incrocio è irresistibile, il collo si gonfia, la testa si piega all'indietro, gli occhi si accendono; il labbro inferiore si sporge in avanti, il torace s'impettisce, le gambe si aprono piantandosi a terra come colonne, e le mani si posizionano spontaneamente sui fianchi. Divento Mussolini per un secondo, mi guardo e riprendo a camminare, ma ecco che il vetro della libreria mi riflette ancora, e subito la metamorfosi è immediata[10].
>
> Interpretare Mussolini è come interpretare un pagliaccio, sono entrambe maschere diaboliche. Mussolini è un blocco di ferro, una calamita, il suo magnetismo è nella massa, Tu sei l'Italia, gli urlava la folla. Il suo corpo era il popolo d'Italia[11].

Così, scriveva Vitaliano Brancati:

> [Mussolini] si presenta come un monolite. Tutto un pezzo: ma se un tal pezzo si trova in una sala, la sala pare gli giri intorno; se si trova in mezzo a una folla, la folla gli rigurgita e bolle intorno; se si trova in mezzo a un popolo, il popolo gli fa cerchio, si dispone a piramide e lo accetta spontaneamente per vertice[12].

La lettura di Bellocchio, che Timi personifica alla perfezione, è in linea con gli studi storici sul regime che hanno messo in primo piano il corpo del duce. La presenza scenica di Timi, la sua forte connotazione e la sua fisicità e formazione teatrale, ben si prestano a interpretare e dare corpo a Mussolini. Come sostiene Luzzatto:

> Era un corpo da vedere, non da toccare quello del duce [...]. Nella tradizione monarchica occidentale, il corpo fisico del re era stato vissuto come un limite, o comunque come una natura seconda rispetto al suo corpo politico. Nella filosofia del ducismo e dell'hitlerismo [...] ha funzionato come *instrumentum regni*. Grazie alla voce di Mussolini oratore, evidentemente, ma grazie anche a un sistema di comunicazione non verbale. Roteando gli occhi, contraendo le mascelle, sporgendo il labbro inferiore, divaricando le gambe, poggiando le mani sui fianchi, il duce ha parlato un eloquente linguaggio corporale[13].
>
> La centralità del corpo del capo contribuisce a spiegare la vena fortemente teatrale dei totalitarismi in generale e del fascismo in particolare[14].

Come Dio comanda

Esplosiva è l'interpretazione, dello stesso Timi, del Mussolini-figlio. Nel film, come ben sottolinea Gianni Canova, Mussolini "all'inizio è un corpo. Corpo che freme e ringhia, che sanguina e copula, che pulsa e si gonfia"[15] per diventare icona e infine statua distrutta. La violenta scena finale è forse il momento in cui Timi esplode in tutta la sua forza di attore teatrale di razza. Il corpo di Albino è imprigionato in un manicomio/sanatorio. Denudato, sanguinante corpo martoriato, vinto dal meccanismo del potere e non dalla guerra e dal vitalismo interventista e rivoluzionario come era stato all'inizio il padre. È un raffinatissimo gioco di specchi, riflessi e rappresentazioni quello a cui Timi dà corpo. Come quando, dopo l'ennesima fondamentale scena al cinema, dopo aver visto un cinegiornale con il padre che pronuncia lo storico discorso alle Camicie nere del 3 gennaio, gli amici gli fanno impersonare il duce. Il degradante e profetico finale che Leo Longanesi ipotizzava per la tragica commedia del potere di Mussolini[16].

Stefania Giovenco

Note

1. Da "Note per una Lettera ai balinesi", in Antonin Artaud, *CsO: il corpo senza organi*, a cura di Marco Dotti, Milano, Mimesis, 2003, pp. 69-70.
2. *Mister Love non crede all'oroscopo*, in onda su Radiodue dal 16 al 20 giugno 2009, regia di Filippo Timi.
3. Edoardo Albinati, Filippo Timi, *Tuttalpiù muoio*, Roma, Fandango, 2006.
4. F. Timi, *Peggio che diventar famoso*, Milano, Garzanti, 2008.
5. F. Timi, *E lasciamole cadere queste stelle*, Roma, Fandango, 2007.
6. Il filmino è visibile sulla pagina Myspace di Timi: http://www.myspace.com/filippotimi ed è offerto come capitolo "multimediale" del libro, insieme con i bellissimi video: *Filastrocca*, *Elide e Iside*, *Marilyn*, *Ciao ciao bambina*.
7. http://www.filippotimi.com/filo_risponde.htm.
8. Timi ha lavorato con alcune tra le migliori compagnie di teatro. Oltre alla lunga frequentazione con Giorgio Barberio Corsetti ricordiamo: Pippo Del Bono, Teatro Valdoca, Robert Wilson. Nel 2004 ha ricevuto il premio Ubu come miglior attore under 30.
9. Armando Petrini, *Amleto da Shakespeare a Laforgue per Carmelo Bene*, Pisa, Edizioni ETS, 2004.
10. F. Timi, *Peggio che diventare famoso*, cit., p. 27.
11. *Ivi*, p. 35.
12. Vitaliano Brancati, "La mia visita a Mussolini", in *Critica fascista*, 1° agosto 1931, p. 295.
13. Sergio Luzzatto, *Il corpo del duce*, Torino, Einaudi, 1998, pp. 16-17.
14. *Ivi*, p. 19.
15. Gianni Canova, *Duellanti*, n.53, giugno 2009.
16. "Mussolini di ritorno da Forlì, costretto a vivere di carità; gli amici che benevolmente lo invitano al bar, ma pongono una condizione: 'Dì ben so, Benito: ti paghiamo il ponce, ma prima ci devi rifare il discorso del 3 gennaio'. E quello con le mani sui fianchi, nel circoletto plaudente: 'Camicie nere....'", citato in S. Luzzatto, *op. cit.*, pp. 39-40.

Vicino Bagheria, attorno *Baarìa*. Didattica dell'identità in Giuseppe Tornatore

La "sua" Sicilia

L'intervallo di quasi sette anni intercorso fra l'uscita nelle sale di *Malèna* (2000) e quello de *La sconosciuta* (2006) è stato un lasso temporale relativamente lungo per un regista che ha, usualmente, un buon successo di pubblico come Giuseppe Tornatore. Non si è trattato di una pausa trascorsa negli agi dell'ozio, ma densa di progetti, primo fra tutti quello, ambiziosissimo, del film "abortito" su Leningrado. Tuttavia, nonostante quest'ultima considerazione, che potrebbe stemperare una impressione del genere, la sensazione che si insinua è che i due anni (qualcosa in meno) che separano *La sconosciuta* da *Baarìa* (2009) siano stati anni di frenetico produttivismo, anomalo per gli standard del regista bagherese.
In questi due anni il lavoro di Tornatore si è arricchito, oltre che dei nuovi lungometraggi, uno dei quali di risaputo impegno produttivo "ipertrofico", di una serie di opere fotografiche che hanno segnato un ritorno ad una antica passione, mai abbandonata. La produzione fotografica di Tornatore, che pure affonda le proprie radici di là negli anni, ha trovato una rielaborazione e risistemazione tematica oltre che una limatura estetica ed ha prodotto due volumi piuttosto corposi, *La mia Sicilia*[1] e *Indiscrezioni*, catalogo, quest'ultimo, di una mostra al Museo Nazionale della Fotografia Alinari di Firenze[2]. Accanto a questo lavoro che ha a che fare con la prassi artistica con la quale il regista siciliano ha sempre avuto familiarità, si avverte quanto in Tornatore si faccia strada l'esigenza di una risistemazione teorica e dell'elaborazione di una "poetica", con una vocazione sistematica più decisa che in passato, quando un compito simile era assolto da interviste e conversazioni occasionali.
Negli ultimi lavori di Tornatore sembra emergere una vocazione che potrebbe dirsi "didattica", riassuntiva, incline alla trasmissione esplicita delle proprie premesse estetiche. In questo quadro vanno ad inserirsi la lunga lezione tenuta alla Cineteca di Bologna sul metodo di scrittura del film e quella al DAMS di Bagheria[3] sull'approccio "sperimentale" attraverso cui allestisce i propri corti pubblicitari quale laboratorio per le opere "maggiori". Una volontà decisa di esporre il proprio "Metodo" che è anche un desiderio di comporre un'autobiografia intellettuale, rendendo manifesti i propri punti di riferimento intellettuali e politici – tratti che possono anche corrispondere – e chiarendo, ancora una volta, come il nucleo essenziale della propria estetica non sia eradicato, ma localizzato in uno spazio e in un tempo che, attraverso una rielaborazione e dilatazione del tutto personali, sono giunti ad una identificazione con chi li ha prodotti o ridisegnati.
In questi termini va inteso anche il libro-intervista con Pietro Calabrese su *Baarìa*[4], ed il confronto, finalmente esplicito e non sottinteso, con la tradizione fotografica siciliana, in particolare con quella d'ispirazione antropologica, che però non elude il confronto con la "stilizzazione" dei soggetti rappresentati, fino a giungere ad un'estetizzazione che trasfigura il realismo più spinto in illuminazione, visione chimerica e tangibile al contempo. Tornatore firma, infatti, un volume a quattro mani con Ferdinando Scianna[5]. Ma Scianna non è il solo richiamo esplicito alla tradizione, culturale e visiva, siciliana. Nel testo uno degli argomenti di conversazione fra i due artisti bagheresi è il rapporto con Mimmo Pintacuda[6], proiezionista e fotografo, il quale ha allevato alla "passione dello sguardo" il giovane Tornatore, sollecitando la sua predisposizione all'indagine meticolosa e alla immobilizzazione dei dettagli spaziali e umani, già di per sé atteggiati secondo un'inclinazione sonnacchiosa, indolente e statica, raccolti sotto i brillii di una luce che sembra scomporsi in paradossali "fotoni visibili", leggibili singolarmente scivolando sui corpi e sulle architetture.
L'esplicitazione di questo debito nei confronti del fotografo bagherese è una dichiarazione di appartenenza ad una "scuola", ma è anche un richiamo biografico al rapporto personale fra i due "rifinitori d'immagini", un risalire alle radici, proprie e della mescolanza fra reale e fantastico che è tanta parte della cultura siciliana, una illustrazione, insomma, del proprio appartenere e co-appartenere ad una terra, ad un linguaggio, ad un popolo. Nella recente Mostra di Catanzaro, dedicata agli scatti di Tornatore durante la lavorazione di *Baarìa*, c'è una foto nella quale il tributo si fa ancora più esplicito. Viene ripreso Mimmo Pintacuda sul set di *Baarìa*, nel quale interpreta un piccolo ruolo. Il modo in cui Pintacuda viene fotografato – frontalmente rispetto all'obiettivo, sguardo in macchina – ricorda alcune "pose" caratteristiche della fotografia antropologica siciliana. È un omaggio che si raddoppia, mette in abisso il cinema del proiezionista Pintacuda e la fotografia del fotografo Pintacuda, anche attraverso le pieghe formali ricorrenti, ed il film diventa fotografia abissale e viceversa: in sottofondo la vita di Tornatore altrettanto in abisso in quest'atto d'amore.
Il processo attraverso il quale è ritratto Pintacuda è il medesimo attraverso il quale il film si "cristallizza" e si "espande" nella Mostra di Catanzaro con catalogo Rubettino, ulteriore tassello nella proliferazione visiva degli ultimi due anni, incarico "didattico" a margine, tentativo di spiegare, chiarire, fermare, mostrare il rimosso, la quarta parete, e dimostrare quanto in effetti non sia troppo distante dal fare sistema con quanto nel film – sotto lo sguardo della macchina da presa – sia entrato effettivamente. E lo dimostrano i bozzetti di quel set gigantesco, accanto alle foto di quei volti così tunisini che, nella fissità delle immagini, rischiarano una lampante sicilianitudine che Tornatore non riusciva invece ad intravedere nella loro gestualità "in movimento" (al punto da importare anche le comparse dalla Sicilia)[7].
Quello che partendo dal reale e dal sociale conduce verso il fantastico e il dominio estetico più puro è lo stesso percorso adottato da un'altra matrice, un altro padre mai dimenticato o rimosso, punto di riferimento e d'ispirazione mai nascosto, ma ancora una volta, mai chiamato in causa esplicitamente nei propri film come adesso, ossia Renato Guttuso. Tornatore aveva già ripreso e ricostruito, per sua stessa ammissione, alcune opere del pittore in *Nuovo cinema Paradiso* (1988) e *L'uomo delle stelle* (1995). In *Baarìa* il pittore appare per affrescare una chiesa, adottando quali modelli dei popolani bagheresi, per poi essere presente indirettamente attraverso i dipinti conservati alla Casa del Popolo.
In ultimo, in *Baarìa* c'è posto anche per la passione civica di Ignazio Buttitta, che recita nel dialetto che Tornatore percepisce quale "lingua madre", elemento distintivo della città e dei suoi abitanti, portato essenziale dell'identità propria e di Bagheria. Tornatore è esplicito su questo punto quando racconta di avere scritto spontaneamente la sceneggiatura del film in dialetto e dichiara di biasimare la perdita della capacità di esprimersi nella lingua di Ignazio Buttitta delle nuove generazioni, la quale dimostrerebbe anche la sconfitta o, meglio, l'estinzione della "vera" Bagheria[8]. Essa può rivivere solo quale traccia memoriale nel film, ma senza per questo essere materia inerte, "cosa morta", ma piuttosto mescolandosi attraverso la ricostruzione "additiva" della narrazione funzionale e dell'immaginario visivo. Non è una memoria "ferma", ma in evoluzione. I pezzi del puzzle memoriale sono disseminati e il film riempie i vuoti costituendo la contiguità fra essi con ricostruzioni che sono anche invenzioni. La memoria dunque, sedimentandosi, cresce, è viva. Come Baarìa nel sovrapporsi a Bagheria non è una radiografia, o una colata di lava che la impietrisca, è piuttosto una nuova "vita", un organismo in crescita che si nutre di quanto era prima (le architetture, i riti, le facce) ma diventa qualcosa di affatto originale: la teoria di mostri, ormai distrutta, che conduceva a Villa Palagonia, nel film rivive, costruendo una Bagheria più vera e più falsa al contempo, insomma una *Baarìa*.

Nell'arcipelago l'isola che non c'è

La parata di riferimenti culturali e matrici stilistiche non si concretizza solo nei "nomi" ma anche nelle strutture formali ed iconografiche. *La mia Sicilia* e *Indiscrezioni* sembrano ripercorrere i due soggetti principali, i due campi tematici sui quali si sofferma con maggiore applicazione la fotografia siciliana degli Scianna, dei Sellerio e anche dei Pintacuda: le architetture e i paesaggi, il loro deposito storico, ed i lineamenti dei visi e le fisionomie dei

Baarìa

corpi osservati con curiosità da antropologo. E la stessa viscontiana passione per i dettagli, le minuzie, i micromovimenti di volti e luoghi si avverte in *Baarìa*.

Tornatore, insomma, si accompagna a degli "amici" che lo confortano; il suo *pantheon* artistico, la sua passione civica e la sua presenza nel consesso umano si esplicitano attraverso dei richiami quasi nominali. Egli agisce dentro un gruppo nel quale si riconosce e con questo prova a definire la propria "individualità".

Baarìa, dunque, non è un film solitario. *Baarìa* è un canto corale di una moltitudine alla quale si appartiene, alla quale il regista anzitutto aderisce nella propria "singolarità". *Baarìa* è un film di masse e di attori, ma dove ciascuno ha una propria riconoscibilità, non è mai anonimo, perso nella folla, trascinato nel blocco unico, non vede mai annullato il sé nel corpo-massa. Il paese vive e respira assieme ai corpi che ne prendono parte. Al di là del contenuto politico "esplicito" della vicenda del protagonista, sul quale molto si è scritto – più o meno progressista, più o meno riformista, più o meno solidale con i valori borghesi – è dal "respiro" del film che si percepisce il suo messaggio politico. I personaggi di *Baarìa*, moltitudine sfuggente, esistono solo nel rapporto reciproco, nel riconoscimento della rispettiva irriducibile alterità, senza però rinunciare ad una definizione della propria identità. In questo senso sono indicativi i due episodi del personaggio del consigliere comunale Bartolotta, interpretato da Nino Frassica, che richiede al protagonista esponente di un partito avverso di essere "attaccato" in consiglio per accrescere il proprio rilievo, per essere "riconosciuto" quale soggetto politico dai propri sodali "teorici". La bonarietà del consigliere, riconosciuta anche da Peppino, allontana dalla scena i sospetti di "consociativismo" sostenuto con convinzione. Si tratta piuttosto del ravvisarsi quale "comunità" nel rispetto, e nel mutuo riconoscimento. Altrettanto significativa la scena del farmacista interpretato da Luigi Maria Burruano, che, alla richiesta stravagante di essere condotto al suicidio attraverso un qualche farmaco da parte di Nino, il fratello di Peppino (Salvatore Ficarra), reagisce senza scomporsi e, riconoscendone il ruolo, gli offre senza fare una piega un delizioso e innocuo sciroppo.

Il riconoscimento di soggettività isolate, che si raccolgono e costituiscono una massa non priva di volto, ma che sono anche un "insieme" come somma di parti individuali, è anche il "ritmo" narrativo di *Baarìa* dove la storia dei protagonisti si fonde nella miriade di indispensabili figure secondarie, ciascuna con una propria piccola storia particolare che però risulta imprescindibile per definire la vicenda principale, che senza di esse non esisterebbe, o sarebbe inconsistente, inerte, "insipida"[9].

Baarìa è dunque un'isola fantastica ambientata in un'isola concreta, o meglio è un arcipelago, poiché formata da un nugolo di soggettività "isolate" che solo nelle interrelazioni reciproche attiva il proprio riconoscersi[10]. Fra queste soggettività vi è quella del regista, ma l'identificazione interviene anche con il movimento stesso che tiene assieme il tessuto delle relazioni formando la trama del paese fantastico.

Tornatore è Bagheria allora, ma egli è Bagheria attraverso uno sguardo sghembo, trasfigurante, dunque Tornatore è Bagheria più Ciancaldo e Realsisa, ovvero Tornatore è *Baarìa*, recinto concreto, fermo, duro come le immagini tanto criticate dell'uccisione del vitello, ma mescolato con un fiabesco che ne esaspera i tratti e li deforma, onde rendere chiaro a tutti, una volta per tutte, chi si è, e quale sia la propria "poetica". Ha voglia di comunicarlo il regista siciliano, vuole si sappia una volta per tutte: *Baarìa* è uno spazio mentale racchiuso fra la Sicilia e l'Altrove, e dentro questo pirandellismo vivono Tornatore, la sua identità e la sua biografia riformata[11].

Federico Giordano

Giuseppe Tornatore, *Comizio a Piazza Madrice, Bagheria 1970*, da *La mia Sicilia*

Note

1. Giuseppe Tornatore, *La mia Sicilia*, San Giovanni Lupatoto (Verona), Arsenale Editrice, 2007.
2. Giuseppe Tornatore, Monica Maffioli (a cura di), *Indiscrezioni. Giuseppe Tornatore, fotografie*, Firenze, Alinari, 2008.
3. Entrambi gli interventi sono stati elaborati nella primavera del 2007.
4. Giuseppe Tornatore con Pietro Calabrese, *Baarìa. Il film della mia vita*, Milano, Rizzoli, 2009.
5. Ferdinando Scianna, Giuseppe Tornatore, *Bagheria Baarìa. Dialogo sulla memoria, il cinema, la fotografia*, Roma, Contrasto, 2009.
6. Cfr. *Ivi*, pp. 74-75; G. Tornatore con P. Calabrese, *op. cit.*, pp. 94-95. Si veda inoltre Giuseppe Tornatore, *Caro Mimmo*, in Dora Favatella Lo Cascio (a cura di), *Mimmo Pintacuda. 50 anni di fotografie*, Bagheria, Falcone, 2005.
7. Si veda G. Tornatore con P. Calabrese, *op. cit.*, p. 40 e pp. 167-168.
8. Cfr. *Ivi* , p. 161.
9. "Il film è fatto da un grande coro con pochissimi coreuti ma continuamente i componenti del coro diventano protagonisti, rubano la scena e vanno via. Per cui non ci sono i protagonisti come li si intende tradizionalmente in un film. Ci sono ma spesso spariscono, e quando ritornano agiscono anche grazie a ciò che personaggi che non eran protagonisti hanno realizzato sulla scena quando loro non c'erano". G. Tornatore in F. Scianna, G. Tornatore, *op. cit.*, p. 61.
10. Cfr. Massimo Cacciari, *L'arcipelago*, Milano, Adelphi, 1997, pp. 13-22, pp. 143-146.
11. "La Sicilia è il luogo geometrico di tutte le contraddizioni. Per intelligere – come avrebbe detto il mio professore di filosofia – questa definizione bisogna riferirsi alla definizione di luogo geometrico. Luogo geometrico è l'insieme di quegli elementi la cui caratteristica è comune solo agli elementi che stanno in quell'insieme e a nessun altro". G. Tornatore in F. Scianna, G. Tornatore, *op. cit.*, p. 72, si vedano inoltre le pp. 33 e 37 dello stesso libro.

Topological Sounds

L'universo sonoro di Bruce Nauman

Nel 1968 Bruce Nauman espone per la prima volta *Get Out of My Mind, Get Out of This Room*, un'installazione sonora creata per un piccolo ambiente quadrato completamente vuoto. Quattro speakers nascosti nelle pareti diffondono nello spazio la registrazione della voce dell'artista che, incessantemente, ripete la frase del titolo. La voce di Nauman che ansima, urla imperiosamente o ringhia con rabbia si rivolge direttamente a noi, il pubblico, ordinandoci o implorandoci di uscire dalla stanza in cui siamo appena entrati e, allo stesso tempo, ci pone in una situazione di disagio per l'impossibilità di localizzare chiaramente la sorgente di questa voce. Quaranta anni dopo, nel 2008, Nauman inizia a lavorare alla registrazione di *Giorni*. In questa installazione, 14 speakers direzionali diffondono sette diverse voci che ripetono all'infinito i nomi dei giorni della settimana in sequenze imprev
iste dando origine ad un corridoio sonoro cacofonico[1]. Le voci infestano lo spazio, lo pervadono, assalendo i sensi del fruitore con un amalgama sonoro a prima "vista" indecifrabile. Ciascuna voce diviene riconoscibile solo quando il visitatore si trova in asse con due degli speakers. Solo allora entra in gioco la componente semantica del linguaggio che destabilizza ulteriormente il fruitore a causa dei cambiamenti introdotti nell'ordine in cui i nomi dei giorni sono pronunciati.
Entrambe le installazioni fanno parte della retrospettiva *Bruce Nauman: Topological Gardens* realizzata a Venezia in occasione dell'ultima Biennale. La mostra ripercorre l'opera dell'artista a partire da tre sequenze, tre nessi ricorrenti nel suo lavoro, uno dei quali è "Suono e Spazio". Se la centralità dello spazio nell'opera di Bruce Nauman è stata ampiamente discussa in numerosi interventi critici, non si può dire lo stesso, invece, della componente sonora del suo lavoro.
Bruce Nauman non è certo un artista la cui opera possa essere definita sulla base dei media utilizzati. Casomai è vero il contrario: già dai primi anni la sua ricerca si distingue per un continuo attraversamento di mezzi e tecniche diverse, dalla scultura al film, dall'installazione alla performance, dalla fotografia al calco. Il suono, però, sembra avere, sin dagli esordi, un ruolo primario; un ruolo che mantiene ancora oggi, come *Giorni* sembra dimostrare. A partire da *Get Out of My Mind, Get Out of This Room* e *Giorni* vorrei tentare di percorrere le numerose strade che attraversano l'universo sonoro di Bruce Nauman e vedere se possano condurci ad una meta comune.

La ripetizione di moduli verbali lievemente modificati che troviamo sia in *Get Out of My Mind, Get Out of This Room* sia in *Giorni* è certamente in relazione con la concezione temporale del minimalismo musicale americano: è Nauman stesso a confermare l'importanza di Steve Reich, Philip Glass e La Monte Young nell'elaborazione di una temporalità circolare, nell'espansione della dimensione temporale attraverso la ripetizione di moduli melodici brevi e semplificati e corsi e ricorsi di variazioni minime[2]. In entrambi i lavori il linguaggio viene posto in relazione dinamica con lo spazio attraverso la sua materializzazione sonora, la sua incarnazione vocale[3]. Ma il suono si manifesta nella ricerca di Nauman in molteplici modalità. In *Violin Tuned D.E.A.D.* (1969), una performance in cui Nauman suona per un'ora il violino sfregandone contemporaneamente le quattro corde, l'artista esplora le possibilità primarie di espressione con uno strumento completamente sconosciuto. In *Untitled* (1969), una delle istruzioni[4] ideate da Nauman alla fine degli anni Sessanta, l'artista propone di "scavare un buco di quasi due chilometri nella terra e calare al suo interno un microfono a circa un metro dal fondo"[5] per trasmetterne i suoni nello spazio espositivo; in questo lavoro il suono compare come richiamo concettuale all'impossibilità del suo manifestarsi. In diverse installazioni Nauman modifica l'acustica dello spazio attraverso l'uso di materiali fonoassorbenti riducendo al minimo gli stimoli percettivi e creando un senso di sospensione spazio-temporale. In *Acoustic Wall* (1968), definita da Nauman "a kind of sculptural manipulation of audio space"[6], lo spazio espositivo è tagliato diagonalmente da un pannello isolante. Il fruitore, spingendosi sempre più avanti, avverte una graduale perdita di stimoli uditivi e, allo stesso tempo, un cambiamento di pressione nel sistema uditivo che amplifica una condizione psicologica di disagio ed instabilità. Il recente *Sound for Mapping the Studio Model (The Video)* (2001) è un video realizzato attraverso una telecamera di sorveglianza ad infrarossi posizionata ogni notte all'interno dello studio dell'artista per alcuni mesi[7]. Nel montaggio sono condensati i momenti di maggior azione e i rumori ambientali delle registrazioni. I suoni, che provengono soprattutto dall'esterno, conferiscono un'atmosfera inquietante allo studio vuoto, popolato da falene, topi e altri animali notturni; questo disagio è aumentato dal fatto che la componente sonora è del tutto fuori sincrono rispetto alle immagini. La contraddizione fra suono e immagine è un espediente che ritorna in molti video di Nauman, soprattutto attraverso la negazione del principio della *sincresi*, "la saldatura inevitabile e spontanea che si produce tra un fenomeno sonoro e un fenomeno visivo puntuale quando questi accadono contemporaneamente"[8]. *Lip-Sync* (1969), ad esempio, è un video che ci mostra un'inquadratura fissa delle labbra dell'artista di fronte alla telecamera capovolta. Nauman ripete continuamente la frase del titolo (che letteralmente significa sincronismo labiale) ma, paradossalmente, la voce perde l'iniziale sincronia con l'immagine creando uno sfasamento percettivo fra vista e udito.

Questa breve panoramica ci mostra come Nauman abbia esplorato l'universo della percezione uditiva e del suono con modalità operative assolutamente eterogenee sfruttando questo *medium* invisibile per incrementare il potenziale di coinvolgimento percettivo e sinestetico del proprio lavoro. Mi sembra, però, che il rapporto fra la ricerca di Nauman e la sfera dell'udibile vada più a fondo e si ponga su di un livello per nulla strumentale, che agisce anche quando il suono non è utilizzato direttamente. Riflettendo sulla natura del suono, infatti, è possibile rintracciare alcune analogie con gli interessi alla base dell'intero percorso di Nauman. Il suono è pervasivo, si diffonde nello spazio, lo satura, ed è per sua natura relazionale, coinvolge ogni corpo gli si frapponga, ne rende osmotici i confini, malleabili le demarcazioni. La sfera dell'udibile è dominata da leggi profondamente diverse da quelle del visibile, leggi che contraddicono e rovesciano alcune delle dicotomie radicate nel pensiero occidentale – soggetto/oggetto, dentro/fuori, sé/mondo. Il sociologo anglosassone Michael Bull, rappresentante dell'emergente area disciplinare dei Sound Studies, nota a proposito: "The auditory – in the hierarchy of the senses in the Western world – ranks after sight, and yet it menages to trouble the visually inspired epistemologies that we take for granted: the clear distinction between subject and object, inside and outside, self and the world"[9]. Queste stesse dicotomie sono costantemente affrontate e messe in dubbio nel lavoro di Nauman. Vediamo come.

In un saggio che può essere considerato come uno dei più tempestivi interventi critici sul lavoro di Nauman, Marcia Tucker afferma: "Man is the perceiver and the perceived; he acts and is acted upon; he is the sensor and the sensed. His behavior constitutes a dialectic intercharge with the world he occupies"[10]. La netta distinzione tra oggetto e soggetto di derivazione cartesiana è al centro di una radicale decostruzione nel lavoro di Nauman. Nelle performance degli esordi, così come nei calchi, il corpo dell'artista è utilizzato come oggetto e soggetto del lavoro. In tutte quelle azioni ripetitive registrate attraverso la videocamera – camminare, saltare, lanciare una palla, suonare il violino, manipolare tubi al neon - l'artista mette in scena ed esperisce in prima persona quella contraddizione tra sentirsi dall'interno e osservarsi dall'esterno che provoca un cortocircuito fra soggetto che percepisce e oggetto percepito. *Violin Tuned DEAD*, ad esempio, non è solo una mappatura delle proprie possibilità espressive, ma anche un'esplorazione dei suoni creati e al contempo percepiti dal proprio corpo. Nel passaggio all'installazione questa esperienza destabilizzante di frammentazione e dualismo è trasferita al fruitore. *Live-Taped Video Corridor* (1970) è un'installazione formata da uno stretto e lungo corridoio alla fine del quale sono posizionati due monitor; uno dei monitor è collegato ad una telecamera a circuito chiuso fissata all'ingresso dell'installazione, mente il secondo trasmette l'immagine del corridoio vuoto. Una volta entrato nel corridoio il fruitore può vedere la propria immagine di spalle catturata dalla telecamera e proiettata nel monitor; ma più si avvicina, più l'immagine si allontana, dando origine ad una destabilizzante esperienza di propriocezione sfasata e inquietante, una straniante scissione del sé. I rassicuranti limiti del proprio corpo e della propria identità sono costantemente posti in dubbio dal lavoro di Nauman, spesso attraverso una spazializzazione del corpo e una forzatura dei confini fra soggetto e ambiente. In *Flayed Earth Flayed Skin (Skin Sink)*, un'installazione del 1973, l'artista divide lo spazio di una stanza in sei sezioni uguali con del nastro adesivo disposto in linee curve. Il lavoro stabilisce già dal titolo un'analogia fra pelle e terra; un'analogia portata avanti nel testo che accompagna l'installazione, fino al limite per cui la stanza viene a coincidere con il sé: il sé dell'artista "spalmato" nello spazio e il sé del fruitore che trova il proprio centro nel punto mediano della stanza da cui si dipanano le linee di nastro adesivo. *Get Out of My Mind, Get Out of This Room*, l'installazione sonora da cui abbiamo iniziato questo percorso, è un esempio perfetto di quella che potremmo chiamare una *spazializzazione* del sè attraverso il linguaggio e la voce: le parole pronunciate dall'artista e riprodotte nell'ambiente propongono una scon-

certante identificazione fra mente e spazio; un'identificazione rafforzata dall'impossibilità di localizzare la sorgente della voce che, quindi, sembra essere un'emanazione della stanza stessa. Un analogo allentamento dei propri confini coinvolge anche il pubblico: il suono, muovendosi e diffondendosi nello spazio, ma anche nel corpo del fruitore, diviene il tramite per la fusione dell'uno con l'altro in una continua ridefinizione dei limiti di entrambi.
Anche il rapporto tra "dentro" e "fuori" di cui parla Michael Bull è alla base di molti lavori di Nauman e trova un prototipo nella banale e quotidiana esperienza del trovarsi all'interno di una cabina telefonica. Nel saggio introduttivo al catalogo della mostra veneziana il curatore Carlos Basualdo ricorda che "Nauman ha parlato ripetutamente della propria passione per le cabine telefoniche. Al loro interno, afferma, sei esposto e isolato allo stesso tempo, in uno spazio personale che non ti protegge dall'essere visibile a tutti"[11]. *Double Steel Cage* (1974) è la materializzazione di questa compresenza di interno ed esterno e, al contempo, di isolamento ed esposizione che è alla base dell'interesse di Nauman per le cabine telefoniche. L'installazione è formata da due gabbie di rete metallica; la più piccola è inserita all'interno di quella di dimensioni maggiori ed è inaccesibile, mentre la seconda ha una porta che lascia libero l'accesso del fruitore. Lo spettatore è costretto ad esperire in prima persona la sovrapposizione di apertura e chiusura: una volta entrato nella prima gabbia è obbligato a girare attorno al perimetro della seconda, in uno stretto corridoio, senza poterne individuare l'ingresso, materialmente bloccato in una posizione intermedia che si situa *tra* l'essere dentro e l'essere fuori. In un'altra serie di lavori realizzati negli anni Settanta questa dicotomia fra dentro e fuori si allontana dalla dimensione esperienziale di *Double Steel Cage* e si pone su di un livello puramente concettuale. Si tratta di una serie di modelli in gesso di costruzioni di enormi dimensioni, tunnel sotterranei, trincee e depressioni scavate nel terreno. Il fruitore è sospeso fra ciò che vede e ciò che può immaginare, fra la rassicurante esperienza del guardare una scultura dall'esterno e, invece, la possibilità mentale di trovarsi all'interno di questi spazi inquietanti, se mai fossero effettivamente realizzati. "Se queste opere di gesso fossero costruite a grandezza naturale e noi ci introducessimo nel loro spazio, saremmo all'interno e guarderemmo fuori, invece di essere fuori e guardare dentro"[12]. In questi ultimi lavori la possibilità di rendere permeabili le demarcazioni fra esterno ed interno si realizza nella sfera del visibile (e del mentale). Questa possibilità, però, è anche la condizione naturale di trasmissione del suono e Nauman stesso, in *Audio Video Piece for London, Ontario* (1969-1970), se ne appropria. Nella versione realizzata a Venezia l'installazione è composta da un monitor posizionato in una sala espositiva che riprende l'interno di una stanza adiacente, chiusa da una porta e inaccessibile per il fruitore. Il monitor ci trasmette l'immagine di un ambiente completamente vuoto. Dall'interno della stanza proviene però un suono percussivo continuo. Questa contraddizione tra suono e immagine porta il fruitore a dubitare: il suono proviene dall'interno, oltrepassa la porta e si può ascoltare nel qui-ora; lo sguardo, invece, non può penetrare oltre la porta, impedendoci di avere una conferma visiva, se non quella mediata dal monitor. Questa installazione problematizza la relazione fra pubblico e privato, fra dentro e fuori, fra apertura e chiusura utilizzando deliberatamente l'opposizione fra universo visivo e universo uditivo.

Il suono è ubiquo, non localizzabile, è vibrazione, si insinua nei corpi, li attraversa, ne viene a sua volta modificato, riempie lo spazio, ne ridefinisce i confini, mette in questione ogni chiara e definitiva distinzione fra sé e mondo, interno ed esterno, oggetto e soggetto. Allo stesso modo l'arte di Nauman è una continua esplorazione e decostruzione dei limiti dell'individuo, della nostra immagine del mondo e di noi stessi portata avanti con mezzi vari ed eterogenei. Il suono è solo uno tra questi ma, a mio parere, assume un ruolo importante proprio perché di per se stesso propone un rovesciamento di quelle opposizioni che abbiamo visto essere al centro del percorso di Nauman.
Sarà per questo che l'artista afferma: "Music plays a role in a lot of my work, even when there is no music"[13]?

Elena Biserna

Note

1. *Giorni* è la versione italiana di *Days* (2009), un'installazione "gemella" realizzata negli Stati Uniti in lingua inglese. La versione italiana è stata invece registrata a Venezia coinvolgendo alcuni studenti dell'Università Iuav.
2. Jan Butterfield, "Bruce Nauman: il proprio centro", in Farid Rahimi (a cura di), *Bruce Nauman. Inventa e Muori. Interviste 1967-2001*, Milano, Gian Enzo Sperone/a+mbookstore, 2005, p. 70.
3. Lo stesso principio operativo è alla base di *Raw Materials* (2004), un'installazione *site-specific* realizzata per la Turbine Hall della Tate Modern, a Londra, in cui ventidue testi ripresi da lavori precedenti di Nauman sono registrati e diffusi nello spazio espositivo.
4. Si tratta di semplici e brevi testi scritti, o trasmessi via telefono in forma orale, in cui Nauman si limita a fornire delle istruzioni per la costruzione di oggetti o per la realizzazione di performance presentandole come opere d'arte a sé stanti.
5. Janet Kraynak (a cura di), *Please Pay Attention Please. Le parole di Bruce Nauman*, Milano, Postmedia, 2004, p. 50.
6. Joan Simon, "Hear Here: Bruce Nauman talks to Joan Simon", *Frieze*, n. 86, settembre 2004, pp. 130-137, http://www.frieze.com/issue/article/hear_here/.
7. Questo video fa parte di una serie di lavori realizzati a partire dallo stesso materiale filmato. Il primo è *Mapping the Studio I (Fat Chance John Cage)* (2001) che ha una durata maggiore rispetto a *Mapping the Studio Model (The Video)* ed è stato proiettato per la prima volta al Dia Center for the Arts di New York in un'installazione multischermo e con tracce audio multiple.
8. Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 2001, pp. 65-66.
9. Michael Bull, "Auditory", in Caroline A. Jones (a cura di), *Sensorium. Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*, Cambridge, MIT Press, 2005, p. 112.
10. Marcia Tucker, "PheNAUMANology", in *Artforum*, n. 4, Dicembre 1970, p. 38.
11. Carlos Basualdo, "Bruce Nauman: Topological Gardens", in Carlos Basualdo, Michael R. Taylor (a cura di), *Bruce Nauman: Topological Gardens*, New Haven-London, Philadelphia Museum of Art/Yale University Press, 2009, p. 186.
12. Ian Wallace, Russel Keziere, "Intervista a Bruce Nauman", in F. Rahimi (a cura di), *op. cit.*, p. 80.
13. Bruce Nauman cit. in Michael Auping, "Metacommunicator", in Emma Dexter (a cura di), *Bruce Nauman - Raw Materials*, London, Tate Publishing, 2004.

Bruce Nauman, *Raw Materials*, The Turbine Hall, Tate Modern, 2004. Photo: Yui Mok/PA.

Nipponica Off: quattro ritratti d'autore

a cura di Laura Ester Sangalli e Federico Zecca

Il vuoto e l'assenza

Il cinema di Kobayashi Masahiro

Quando oggi parliamo del nuovo cinema giapponese, i primi nomi che vengono in mente, da Kitano Takeshi a Kurosawa Kiyoshi, da Tsukamoto Shinya a Koreedea Hirozaku, da Ishii Sogo a Kawase Naomi, da Miike Takashi a Aoyama Shinji, per non citare che i più noti, sono quelli della generazione degli anni Novanta, che ha riportato il cinema del Sol Levante alla ribalta dei grandi festival internazionali dopo i difficili anni Ottanta, quelli del cosiddetto "decennio perduto".
A questa prima ondata ne sta però seguendo una seconda che, al di là dello statuto anagrafico dei suoi protagonisti – alcuni appena trentenni, altri sopra la cinquantina –, se non ha iniziato a fare cinema nel nuovo millennio ha in esso comunque dato una svolta radicale alla sua carriera, approfittando della breccia aperta dagli autori della generazione precedente. A testimonianza di questa capacità di rinnovamento da parte del cinema giapponese c'è ad esempio l'emergere, per la prima volta nel cinema di questo paese, di una generazione di cineaste donna, come Nishikawa Miwa, Ogigami Naoko, Tanada Yuki e Ninagawa Mika, che, in modo allo stesso tempo spregiudicato e discreto, affrontano aspetti chiave della società contemporanea come il rapporto fra apparire e essere (Nishikawa), la fuga in un altrove come momento necessario alla definizione della propria identità (Ogigami), l'affermazione di una sessualità al femminile (Tanada, Ninagawa). Al loro fianco, altri cineasti che hanno segnato gli anni Duemila del cinema giapponese sono indubbiamente Sono Sion, che ha saputo raccogliere l'eredità di Miike proponendo un cinema dell'oltraggio in grado davvero di definire i nuovi orizzonti dell'universo familiare e giovanile; Hiroki Ryuichi, che uscito dal ghetto del cinema Pink ha costruito una serie di ritratti femminili di donne forti ma emarginate alla ricerca di una ridefinizione di se stesse nei confronti di una società loro sempre più estranea; Yamashita Nobuhiro, i cui giovani protagonisti attoniti e perplessi, osservati con partecipazione e ironia, sembrano incapaci di uscire dal pantano di un Giappone di fatto ancora immerso in una crisi che perdura dal decennio scorso; e Matsumoto Hitoshi, che dopo lo strepitoso esordio di *Big Man Japan* (*Dai nipponjin*, 2007), che accosta i modi del documentario a quelli del cinema di supereroi, ha confermato la sua vocazione al paradosso surreale in *Symbol* (*Shinboru*, 2009), dove intreccia la vicenda di uno scalcagnato lottatore di wrestling messicano a quella di un giapponese che si risveglia una mattina imprigionato in una metafisica stanza cubica, circondato da misteriosi falli di amorini alati.
A seguire queste brevi osservazioni generali, ci concentreremo su un altro dei cineasti che ha maggiormente contribuito a tenere alto il nome del cinema giapponese sulla ribalta internazionale: Kobayashi Masahiro. Nella sua carriera va subito notato un aspetto abbastanza paradossale: se da una parte il regista è stato, fra i cineasti giapponesi, uno di quelli più corteggiati dai festival occidentali[1], egli è stato nel contempo notevolmente sottovalutato dalla critica internazionale che si occupa in modo specifico di cinema giapponese, come testimonia il fatto che il suo nome non sia citato né da Tom Mes e Jasper Sharp in *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*[2], né da Alexander Jacoby in *A Critical Handbook of Japanese Film Directors*[3].
Il cinema di Kobayashi può essere presentato attraverso tre diverse prospettive: la sua cultura e dimensione cinefila, l'attenzione al dato sociale e alla dimensione dell'emarginazione, e una certa vocazione alla ricerca espressiva. Dopo alcuni trascorsi come cantautore e sceneggiatore di film erotici, Kobayashi esordisce alla regia all'età di 42 anni con *Closing Time* (1996), seguito poi da *Kaizokuban Bootleg Film* (1999). Il primo, che ha per protagonista un regista che ha smesso di lavorare dopo essere stato abbandonato dalla moglie, è un esplicito omaggio al cinema di Truffaut; il secondo, con i suoi due improbabili protagonisti che si recano al funerale di una donna con cui entrambi hanno avuto una relazione, è un film sul segno che il cinema di Tarantino ha lasciato nell'immaginario giapponese. Pur nel loro carattere di *divertissement* cinefilo, i due film (entrambi in un rigoroso bianco e nero, il colore del cinema) già esibiscono una certa attenzione a personaggi emarginati e segnati in qualche modo da difficili esperienze di vita – come la donna senza fissa dimora e il giovane malato di AIDS incontrati dal protagonista alcolizzato di *Closing Time* durante le sue peregrinazioni notturne, o l'insolita coppia, formata da uno yakuza e un poliziotto alla deriva, di *Kaizokuban Bootleg Film* –, insieme alla ricerca di originali soluzioni linguistiche e strutture narrative in piena sintonia con lo spirito della Nouvelle Vague francese – macchina a spalla, *jump cut*, espliciti scavalcamenti di campo,

sguardi in macchina, *flash-forward*, didascalie, suddivisione dei racconti in capitoli, strutture circolari in cui l'inizio coincide con la fine, ecc.

La dimensione cinefila di questi primi due film, in cui alcuni personaggi non fanno altro che parlare di cinema, si ritrova negli altri noir del regista, anch'essi come *Closing Time* molto legati alla tradizione transalpina, come è per l'omaggio a Melville di *Film Noir* (*Koroshi*, 2000), storia di un uomo che perduto il lavoro ne trova uno come killer, e quello all'Alain Delon di *Flic Story* (Jacques Deray, 1975) in *Flic* (2005), che, in un andamento vagamente lynchiano, ha per protagonista un detective tormentato dalla perdita della moglie mentre indaga sull'omicidio di una ragazza. Nell'orizzonte del nero, sebbene meno vincolato a una dimensione intertestuale, si colloca anche *La Coiffeuse* (*Kanzen-naru shiiku: onna rihatsushi no koi*, 2003)[4], una storia d'*amour fou*, solitudine e disperazione che il paesaggio innevato – quasi una costante nel cinema di un regista che sceglie frequentemente come location la regione più a nord del Giappone, l'Hokkaido – contribuisce sia ad esprimere, sia a trascendere.

Prima de *La Coiffeuse* e di *Flic*, Kobayashi aveva diretto *Man Walking on Snow* (*Aruku hito*, 2001)[5], il suo primo film ad abbandonare sia l'aperta esplicitazione cinefila, sia l'orizzonte del cinema nero, collocandosi con evidenza in una dimensione chiaramente autoriale. Il film narra del difficile rapporto di un vecchio vedovo con i suoi due figli, ed è ambientato in una decadente cittadina dell'Hokkaido che, come lo stesso anziano protagonista, ha conosciuto giorni migliori. La relazione fra l'uomo e Yasuo, il suo secondogenito, che lo accudisce mettendo a rischio il proprio futuro affettivo, richiama un universo familiare caro al cinema di Ozu (un punto di riferimento anche di altri autori del nuovo cinema giapponese, come il già citato Koreeda e Ichikawa Jun). Soprattutto, il film è costellato dalle lunghe passeggiate del protagonista in mezzo alle strade innevate, secondo un gusto per l'iterazione che si affermerà in seguito come uno degli aspetti centrali della stilistica dell'autore.

Bashing (2005) pone al centro del cinema di Kobayashi quell'attenzione al dato sociale e all'emarginazione che in modi secondari era già presente nei suoi film precedenti. Il film, che alla sua proiezione a Cannes divenne un vero e proprio oggetto d'ostracismo da parte della stampa giapponese, ha per protagonista una giovane donna, Yuko, duramente vessata da coloro che la circondano perché colpevole di essere stata sequestrata durante la sua attività di volontariato in Medio Oriente, e poi liberata grazie a un riscatto pagato dal governo giapponese. La colpevolezza della donna, agli occhi di coloro che la circondano, sta nelle sue scelte di vita non omologate (il volontariato) e, soprattutto, nel fatto di esser diventata un peso per la società (i soldi pagati dal governo per il riscatto sono soldi di tutti). La diversità di Yuko le costa vessazioni continue che porteranno alla perdita del lavoro sua e del padre, il quale finirà per suicidarsi, costringendola a una sorta di via crucis che passa anche attraverso la desolata iterazione di gesti quotidiani che testimoniano della sua profonda solitudine (come i pasti ossessivamente consumati nella sua camera, anziché insieme ai familiari).

Altrettanto radicale nella rappresentazione di una realtà giovanile emarginata – che ricorda il cinema dei Dardenne, richiamati stilisticamente anche dall'insistito ricorso alla macchina a spalla – è *Wakaranai. Where Are You?* (*Wakaranai*, 2009), storia di un ragazzo, Ryo, costretto all'indigenza dalla malattia della madre, che si trova a dover far fronte alle spese mediche per le cure della donna e poi a quelle per il funerale senza avere nemmeno di che sostentarsi. Dopo averne trafugato il cadavere dall'obitorio e averlo seppellito vicino al mare, Ryo andrà alla ricerca del padre, per scoprire che non solo questi si è fatto un'altra famiglia, ma che anche lui ha perso il lavoro ed è disoccupato[6]. Allo stesso modo che in *Bashing*, l'alienazione del giovane protagonista è espressa attraverso l'ossessiva ripetizione di gesti e azioni, come, anche in questo caso, i suoi pasti solitari, che lo vedono gettarsi sul cibo con l'avidità di un animale; e come le tre scene in ospedale dove, attraverso una stessa prospettiva, una stessa fissità della macchina da presa e una stessa disperazione – quella di Ryo –, prima l'infermiera, poi il medico, infine l'impresario delle pompe funebri gli presentano dei conti che il ragazzo non potrà mai saldare. In questa denuncia del precipitare di diversi strati sociali in una condizione di povertà che sembrava un tempo bandita da quel bengodi che era il Giappone, Kobayashi non rinuncia al suo gusto cinefilo e al suo amore per il cinema di Truffaut, come testimonia il riferimento a *I quattrocento colpi* (*Les Quatre cent coups*, 1959), nella scena in cui, fermato dalla polizia, Ryo è sottoposto a un interrogatorio in cui il suo interlocutore non è mai mostrato in volto[7].

La radicalità espressiva del cinema di Kobayashi trova probabilmente il suo apice in *The Rebirth* (*Ai no yokan*, 2007), che verte sul rapporto fra un uomo e una donna legati da una terribile circostanza – il figlio della donna ha ucciso la figlia dell'uomo –, ed è costruito per quasi tutta la sua durata sull'assenza di dialogo – il silenzio è una componente essenziale dei film del regista – e sulla continua ripetizione di piccoli gesti quotidiani – ancora una volta, soprattutto, i pasti, ma anche il lavoro in fabbrica, per l'uomo, o quello nella cucina della mensa, per la donna. *The Rebirth* è un esempio estremo di minimalismo cinematografico seriale: in grado, tuttavia, di coinvolgere davvero lo spettatore, facendogli vivere in prima persona i sentimenti d'angoscia e alienazione vissuti dagli stessi protagonisti, la cui afasia diventa quella dell'opera stessa. La cultura cinematografica di Kobayashi torna poi a farla da padrone in *White Night* (*Byakuya*, 2009), che nel rifarsi al racconto di Dostoevskij, *Le notti bianche*, rimanda a Visconti e, soprattutto, a Bresson[8]. Il film è di nuovo un esempio di minimalismo cinematografico, nel suo portare alle estreme conseguenze la regola delle tre unità: due soli personaggi (lui e lei), un unico luogo (la città di Lione e, soprattutto, il suo Ponte rosso), una sola notte (contro quelle più numerose dei suoi tre predecessori). Il film, narrato in *flash-back* dal suo protagonista maschile, chiude la storia d'amore, prima del ritorno al presente, con un'immagine che può essere presa a emblema della forza espressiva del cinema di Kobayashi. Abbandonata dall'uomo appena incontrato, che le aveva promesso di portarla via con sé, la donna ritorna sul ponte dove spera ancora di ritrovare l'altro uomo, quello per il quale era arrivata sin lì dal Giappone. Sola, la donna grida il suo nome, si toglie il cappotto e le scarpe, e si avvicina alla macchina da presa che la inquadra in campo lungo. Arrivata in primo piano, getta uno sguardo ostentato verso la cinepresa, prima di uscire di campo. La cinecamera rimane per un po' ferma, poi si sposta verso destra, nella stessa direzione presa dalla protagonista. L'immagine mostra ora la balaustra del ponte, su cui non c'è più nessuno, prima di zoomare in avanti sulla catenina col crocifisso, che apparteneva alla donna, rimasta a terra. È dunque attraverso l'uso del campo vuoto – un doppio campo vuoto: il volto della donna che esce dal quadro e la cinecamera che va a cercarla senza più trovarla – che il film rappresenta il suicidio della sua eroina. Uno stesso procedimento è presente anche in *Bashing*, in occasione del suicidio del padre dopo la perdita dell'impiego. Yoko, la giovane protagonista, che già aveva avuto modo di ascoltare i propositi suicidi del genitore, rientra in casa mentre con lei la macchina da presa mostra, in successione, la cucina vuota, la finestra aperta, la ringhiera del balcone e poi il mare che si trova davanti alla casa.

A questi due suicidi "in assenza", rappresentati attraverso la successione di spazi vuoti, possiamo correlare il finale di *Wakaranai*. Dopo aver incontrato il figlio una prima volta, senza averlo però forse riconosciuto davvero come tale – il film mantiene una certa ambiguità al riguardo –, il padre esce di casa guardando nella direzione in cui si trovava prima il ragazzo. L'espressione del suo volto sembra indicare che stia vedendo qualcuno, ma la soggettiva che segue mostra invece un inesorabile campo vuoto. E anche se poi il ragazzo riapparirà da un'altra direzione, sarà solo per un unico e ultimo abbraccio, prima che il film si concluda mostrandolo allontanarsi solitario in campo lungo, quasi come in un film di Chaplin.

In tutte e tre queste scene[9] l'uso del campo vuoto come "figura dell'assenza", ma anche come manifestazione dell'irreparabile, sta a testimoniare la continuità e la coerenza del lavoro di un cineasta il cui contributo al cinema giapponese del nuovo millennio non può essere ignorato.

Dario Tomasi

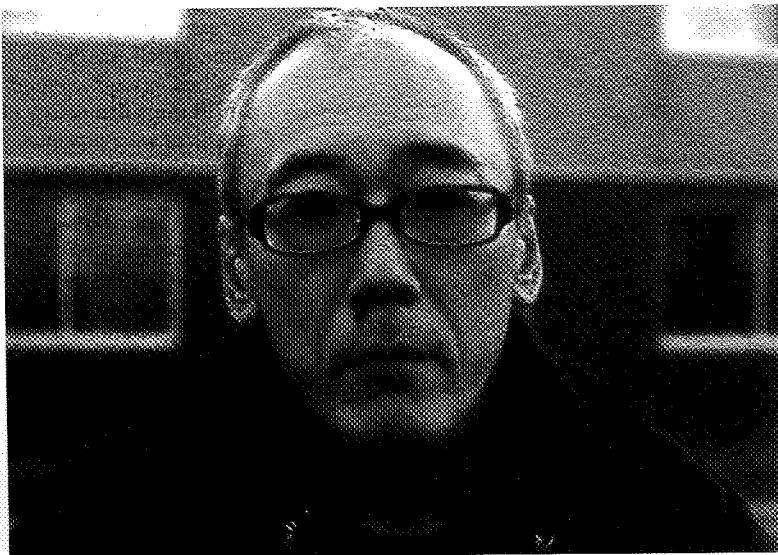
The Rebirth (Ai no yokan)

Note

1. *Kaizokuban Bootleg Film* (1999), *Man Walking on Snow* (*Aruku hito*, 2001), *Film Noir* (*Koroshi*, 2000) e *Bashing* (2005) sono stati tutti presentati a Cannes. I primi due nella sezione *Un certain regard*, il terzo in quella *Directors' Fortnight* e l'ultimo, infine, in competizione. *Bashing* inoltre ha vinto il primo premio del *Filmex* di Tokyo e *The Rebirth* (*Ai no yokan*, 2007) quello del Festival di Locarno, che nel 2009 ha presentato in concorso *Wakaranai. Where Are You?* (*Wakaranai*, 2009). Nel 2008, infine, il Festival di Rotterdam ha dedicato un focus all'opera del regista.
2. Tom Mes, Jasper Sharp, *The Midnight Eye Guide to New Japanese Film*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2005.
3. Alexander Jacoby, *A Critical Handbook of Japanese Film Directors*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2008.
4. Il film è parte della serie *Perfect Education* (*Kanzen-naru shiiku*) realizzata fra il 1999 e il 2004 e composta da sei titoli, girati da diversi cineasti – fra cui, oltre a Kobayashi, Wakamatsu Koji –, che si incentra sempre sul sequestro di una donna da parte di un uomo e sul rapporto che viene a instaurarsi tra loro.
5. Il titolo del film, *Aruku hito*, che letteralmente significa "l'uomo che cammina", e le numerose scene dedicate alle passeggiate del protagonista, ricordano l'omonimo manga di Taniguchi Jiro. Ad accomunare i due autori è, in generale, un approccio minimalista alla realtà. Il fumetto di Jiro è stato edito in Italia da Panini Comics nel 2003 e poi ripreso ne "I classici del fumetto di Repubblica" nel 2006.
6. Anche il figlio Ryo, all'inizio del film, è stato licenziato. Il tema della perdita del lavoro è una costante nel cinema di Kobayashi, come oltre a *Wakaranai* testimoniano *Koroshi* e *Bashing*.
7. L'assenza di controcampo dà vita a una scena di conversazione in cui a essere inquadrato è il solo volto di Ryo, così come accadeva ne *I quattrocento colpi* per la scena del colloquio fra Antoine Doinel e la psicologa.
8. Si fa ovviamente qui riferimento a *Le notti bianche* (Luchino Visconti, 1957) e a *Quattro notti di un sognatore* (*Quatre nuits d'un rêveur*, Robert Bresson, 1971).
9. La ricostruzione dei passaggi appena citati di *Wakaranai* e *White Night* avviene sulla base della visione dei film al Festival di Pusan del 2009, senza la possibilità di un successivo controllo. Aggiungo anche che l'uso del campo vuoto (o delle immagini nere) "mette in assenza" anche tutti gli omicidi di *Koroshi*.

The Rebirth (Ai no yokan)

Esposizione all'amore di Sono Sion

Eccentrico non è sempre un complimento, ma parlando di arte capita spesso che – complice il luogo comune dell'*artista pazzo* – finisca per diventarlo. La storia del cinema ci ha regalato un corridoio fulleriano di matti piuttosto fornito e generoso di talenti, come pure di tanti bluff. Sono Sion è uno di quelli veri, di quelli che "ci sono" fino in fondo. Sotto il vezzo del cappello nero da cui non si separa mai e degli atteggiamenti da genio scontroso, c'è un autore capace come pochi altri di scavare in profondità nelle magagne di una società come quella giapponese, che dal dopoguerra centrifuga ansie, paure e perversioni, tenendole sotto pelle e ostentando un'apparenza imperturbabile. In fondo – e l'affermazione non sembri eretica – persino Ozu, cantore del distacco, quasi ieratico nel celebrare la solennità del quotidiano, non faceva altro che sussumere questo malessere nella compostezza, come un coperchio su una teiera in cui bollono i peggiori istinti. A partire dalla sindrome da apocalisse incombente, qualcosa con cui il popolo nipponico fa i conti da quei giorni maledetti del 1945 e che artisticamente elabora ed elaborerà nei modi più strani.
Una persona che chiama il primo corto girato in 8mm con le sue performance poetiche *I am Sono Sion!* (*Ore wa Sono Sion da!*, 1985), giusto per gridare al mondo "sono qui, non potrete fare a meno di notarmi", o è preda di manie di grandezza lancinanti, o è stoicamente conscio del senso profondo del proprio grido. E per Sono la seconda è l'unica ipotesi possibile: del suo valore, ancora giovanissimo, è già consapevole, come può esserlo un ragazzo allontanatosi dal padre per ritrovarsi a Tokyo, a scrivere componimenti apprezzati immediatamente per il loro furente minimalismo. Le prime sperimentazioni, che coniugano poesia e ricerca visiva, lo fanno gravitare intorno alla fucina indipendente del PIA Film Festival, permettendogli di produrre il primo lungometraggio narrativo, *Bicycle Sighs* (*Jitensha toiki*, 1990). Il cinema diventa così uno dei possibili medium tramite cui decostruire la società che lo circonda in lampi di perversione e ironia. Esattamente come nella scrittura, ma in forma popolare, stratificata, totale.
Gli anni Novanta dell'inflazionatissimo j-horror sono anche il decennio in cui esplode – per poi proseguire negli anni Zero – il fenomeno dei film sul malessere giovanile in cui le scuole vengono messe a ferro e fuoco, a base di pugni e calci tra i banchi, con vere e proprie gang, spesso *yakuza-oriented*, a guidare le regole del gioco. Il caso di *Crows Zero* (*Kurozu zero*, 2007) di Miike Takashi è emblematico e gode di una cassa di risonanza superiore, visto il successo stratosferico, l'autocompiacimento e il passato inattaccabile di Miike, ma le pellicole sul tema non si contano, variazioni sul canovaccio del *no future* che si fa largo fin dalla più tenera età; prevale il bullismo, ma non ci sono vincitori. Perdono tutti, spesso pagando con la vita. Spesso scegliendo di pagare con la vita. Viene in mente un titolo su tutti, per la volontà parossistica di portare tutto all'estremo, quel *This World of Ours* (*Oretachi no sekai*, 2007) di Nakajima Ryo (prontamente ribattezzato *L'arancia meccanica* giapponese) che cerca come un caterpillar di abbattere ogni speranza residua nei giovani virgulti del Sol Levante, schiacciati da droga, violenza, terrorismo, volontà autodistruttiva e rapporti sessuali così lontani dal sentimento amoroso da collidervi inesorabilmente. Ma *This World of Ours* è figlio di *Suicide Circle* (*Jisatsu sakuru*, 2001), primo successo di Sono Sion, e non sarebbe pensabile senza che qualcuno avesse già provveduto ad alzare l'asticella, raccontando un mondo da incubo, in cui tutto (in negativo) è possibile, dove culti misteriosi e fanatismi di massa prendono piede come dei virus. L'universo disgregato in cui si muove Sono è già inscritto in questa commistione tra sostrato ultra-pop fatto di estetica del *kawaii*, in cui la società è trasfigurata in uniformi alla marinaretta e canzoncine orecchiabili da classifica, e l'inscindibile violenza che questa surmodernità porta impressa nel dna. È da questo sincretismo consapevole che emerge la forza delle sequenze di suicidio collettivo, impossibili da dimenticare, violente secchiate d'acqua gelida in faccia a spettatori increduli. Fatte le debite proporzioni, le cinquantaquattro studentesse che si gettano mano nella mano sotto la metropolitana sono un po' *Un chien andalou* della nostra epoca, perché annunciano e denunciano l'infrangersi delle bolle speculative – economiche, sociali, culturali – degli ultimi decenni del Novecento in un'apatia surreale, nuova cifra interpretativa di un presente deragliato, frammentario, irriducibile a una tranquillità di facciata. Sta qui lo scarto netto rispetto a Ozu e a tutto il cinema del sentimento; non è più possibile una riconciliazione, la voragine è insanabile ed emerge dalle pieghe stesse del sentire popolare, ne è diretta conseguenza, appunto come un virus che una volta mutato si trasformi in pandemia.
Suicide Circle divide: c'è chi pensa a un fuoco di paglia, chi a una volontà di *épater la bourgeoisie* a colpi di *grand*

guignol, chi scorge le stimmate inconfondibili del grande regista. Quelle confermate da *Noriko's Dinner Table* (*Noriko no shokutaku*, 2005), evoluzione e maturazione di quello spunto anarchico e destabilizzante, seconda parte di un'ipotetica trilogia ancora in divenire. Il film, lungo quasi tre ore, approfondisce *Suicide Circle*, sorta di prequel, sequel e spin-off insieme. L'ambientazione è la stessa, alla base c'è sempre un culto segreto, ma qui l'analisi di Sono è più matura e perturbante. Narrata da quattro punti di vista, divisi in segmenti diversi, è la labirintica storia di una società segreta di giovani che forma un servizio di escort insolito. Il giovane assume l'identità scelta dalla persona che ne richiede i servigi, e per un certo periodo di tempo vive nella pelle di quell'altra persona. Il club si rivela una setta più stratificata, con mire sovversive. Nel passaggio da semplice gioco di adolescenti a piano fanatico di riscrittura delle tradizioni sociali c'è posto per una delle riflessioni più radicali e strabilianti sull'identità e le relazioni sociali ai tempi di mass media, nuove tecnologie e caduta di qualsiasi ideologia identitaria.

Sono Sion si rivela un regista dallo sguardo prettamente politico, in grado di sezionare la realtà accanendosi con sadismo impenitente sui nervi più scoperti e dolorosi. Politica non intesa in senso ideologico o anche solo ideale – istanze lontane dalla sua riflessione – ma piuttosto in senso filosofico: Sono rappresenta la socialità umana – che si tratti di amore, legami famigliari o sociali – filtrata dalla sua peculiare prospettiva della violenza e del disincanto perverso. Per questo, nei suoi film, l'attenzione per l'immaginario collettivo è sempre il primo gradino per l'affondo che apre a una valanga di non detti e di istinti distruttivi.

Lo dimostra pienamente *Love Exposure* (*Ai no mukidashi*, 2008), ossia quello che assomiglia molto a una *summa* del Sono Sion-pensiero. Uno zibaldone di quattro ore in cui riesce a mescolare amore, religione, sesso, fede e follia, nella cornice di un microcosmo familiar-surreale che è parente – diciamo il fratello *ancora più* strano – dei nuclei familiari disfunzionali di *Crazy Family* (*Gyakufunsha kazoku*, 1984) di Ishii Sogo oppure, per restare al presente, di *Visitor Q* (2001) di Miike Takashi e di *Tokyo Sonata* (2008) di Kurosawa Kiyoshi. L'alto e il basso si mescolano in continuazione, i passi della Bibbia si alternano a erezioni incontrollabili o a curiose perversioni sessuali e le citazioni cinematografiche non si contano, come peraltro le riflessioni mai banali sul rapporto tra Amore e Fede, tra culto e libertà di espressione. La tabula rasa della Zero Church, setta di fanatici dediti a una sorta di lavaggio del cervello, assomiglia incredibilmente all'insano culto di Amico-Tomodachi nel chiassoso futuro apocalittico del manga *20th Century Boys* (*Niju Seiki Shonen*, Urasawa Naoki, 1999); stessi timori, stessi presagi di rovina, segni di una paura che alberga nel presente come un chip innestato sottopelle. E anche qui la cultura popolare – espressa dal clan dei maniaci delle gonne corte, che carpiscono foto di mutandine con abili mosse di kung fu, come si fosse in un manga, o dalla comparsa della nerovestita Sasori, iconica protagonista dell'exploitation anni Settanta[1] – è solo il primo passo necessario a portare in superficie l'affondo. I legami sociali sono una finzione basata sul sadomasochismo, sull'accettazione dell'esistente; l'unica reazione possibile è scompaginare gli schemi, disinnescare famiglia, spiritualità, amore inteso in senso canonico, per riformularli totalmente.

Con *Love Exposure* Sono Sion diviene pienamente autore ed eleva il suo linguaggio iconoclasta per cogliere lo *zeitgeist* di un'epoca di confusione, aprendo anche un inedito spiraglio di speranza, nel nome dell'amore, che guarda dritto a *Il laureato* (*The Graduate*, 1967) di Mike Nichols, osservando un eterno simulacro di anticonformismo e rivendicazione di libero arbitrio nelle scelte della vita. Questa lotta intestina tra individuo, ripreso nella sua incessante alterità, e indistinzione della massa che si conforma e si accontenta, esplodeva d'altra parte già nei film precedenti. *Into a Dream* (*Yume no no naka e*, 2005) è una riflessione psicotica sui dubbi esistenziali di un attore divorato dal timore di aver preso una malattia venerea a causa della sua promiscuità. Realtà, sogno, recitazione e immaginazione si rincorrono, fondendosi in un incubo a base di terrorismo, violenza e sensi di colpa. Lo stile documentario delle riprese, colme di sbalzi e macchina a spalla, stride con l'intarsio sempre più approfondito tra i diversi piani narrativi, fino a far emergere una spaccatura dell'identità condivisa, ben riassunta dalla scelta del titolo, ripreso dalla sigla di chiusura dell'anime *Le situazioni di lui e di lei* (*Kareshi Kanojo no jijou*, 1998), canzone che il protagonista, perso nei sogni della vita, si ritrova a canticchiare.

Strange Circus (*Kimyo na sakasu*, 2006) offre una nuova visione dell'*ero-guro*[2] in chiave psicanalitica. Anche qui è presente un gioco di rimandi tra presunta realtà e possibile finzione. Mitsuko è una bambina precoce costretta ad assistere agli amplessi dei genitori chiusa in una custodia di violoncello con apposito spioncino. Coinvolta nell'universo degradato degli adulti, inizia a confondere se stessa con la madre. Salto repentino: la storia tanto morbosa è in realtà (forse) l'incipit del nuovo romanzo di Taeko, scrittrice erotica costretta su una sedia a rotelle. Pur soddisfatto dalla nuova prova, l'editor chiede al suo assistente, Yuji, di indagare sulla donna: vuole conoscere il motivo per cui finge di essere invalida e soprattutto il legame tra quanto scrive e la sua vita privata. Con uno stile compulsivo e set straripanti di colori caldi e pieni, di matrice horror-pop, in *Strange Circus* convivono aberrazione e innocenza, crudeltà e speranza, perversione e anelito all'integrazione, in una serie di giustapposizioni spazio/temporali in cui realtà, psiche e costruzione letteraria convergono e coincidono. Sono mescola il sadismo sanguinante dell'*ero-guro* con una riflessione sulle modificazioni corporee e mentali nell'adattarsi al dolore – come sempre famigliare.

Girato nel 2002, ma infine distribuito solo nel novembre del 2005, *Hazard* è invece un viaggio nella terra straniera dei riti di passaggio necessari a forgiarsi. Shinichi, uno dei primi ruoli da protagonista per Odagiri Jo, è un giovane giapponese che molla l'università dopo aver letto un libro sui posti più pericolosi del mondo. Atterra a New York, viene rapinato da alcuni *gangsta* poco concilianti, trova due compagni di viaggio adeguatamente svitati e si mette in una serie di guai – spacciare gelato allo speed, rapinare fast food indiani – con la necessaria dose di spensieratezza. Una prospettiva scanzonata che rilegge stereotipi sociali con disarmante semplicità, concretizzando nel mentre una poetica dei *reietti per scelta*. Una ribellione che non ha futuro, non ha sbocco (di segno diverso da quella organizzata dai fanatici presenti negli altri film), ma che è tanto più necessaria all'individuo per sopravvivere all'esplosione della società – e della realtà. Una ribellione che peraltro assume sempre connotati ironici, autoconsapevoli. In effetti l'ulteriore elemento per potersi confrontare con Sono Sion è quello del grottesco, dell'esagerazione irridente e tentacolare. Lo mostra *Exte – Hair Extensions* (*Exte*, 2007), rilettura del filone j-horror in sfumature semi-parodistiche, già a partire dall'idea base: estensioni per capelli assassine! Sono si mantiene in equilibrio tra tecniche della tensione proprie del genere – con inquadrature sbilenche, at-

Exte - Hair Extensions (Exte)

Love Exposure (Ai no mukidashi)

mosfere crepitanti e fantasmi lugubri avvolti in lunghissimi capelli – e un sovradimensionamento di elementi stranianti, di recitazione e di attese che, di fatto, sovvertono il senso rassicurante dato da archetipi svolti in modo sempre uguale. Il taglio scopertamente metacinematografico di *Exte* rende più semplice percepire, forse in modo disarticolato, ma convinto, come per Sono Sion analisi e realizzazione vadano di pari passo. La messa in luce della violenza intrinseca alla società, sotto la patina finto-innocua e finto-neutrale della cultura popolare di massa, si accompagna a uno stile nervoso, che fa collidere tecniche documentarie simil-Dogma a scarti autoironici devastanti. Sostanza e forma partecipano a un gioco al rialzo continuo, estremamente consapevole dei suoi mezzi.
Pur nella diversità, a questa iperbole non si sottrae neanche l'ultimo *Be Sure to Share* (*Chanto tsutaeru*, 2009), riflessione elegiaca sulla morte in occasione della scomparsa del padre. Nonostante il film si inscriva in un genere più tradizionale, come i recenti *Departures* (*Okuribito*, Takita Yojiro, 2008) o *Tokyo Tower* (Matsuoka Joji, 2008), Sono si rifiuta di cedere alle consolatorie logiche strappalacrime – quando la morte, in fondo, è una certezza per tutti. Per questo scardina l'ordine di relazione tra un vecchio padre morente e il figlio distante aggiungendo una malattia terminale anche per il figlio, che in questo modo si viene a trovare sullo stesso piano del genitore, nonostante sia più giovane. La moltiplicazione della tragedia porta a un'elisione, così che l'attenzione non sia più sulla morte in sé, ma su quello che c'è, ci dovrebbe essere prima, ossia la comunicazione piena e partecipe tra due individui. Una prova che, volendo, Sono potrebbe continuare il suo discorso di messa in discussione delle certezze anche all'interno di codifiche *mainstream*.
Provocatore eclettico che padroneggia completamente le tecniche narrative, Sono Sion si posiziona all'interno di quella schiera di registi come Kurosawa Kiyoshi, Kumakiri Kazuyoshi o Shiota Akihiko che riescono a penetrare i gangli del presente da prospettive spiazzanti: lo fa però partendo da angolature trasversali, sempre impreviste, pronte a stravolgere il senso di ciò che sta intorno, come a prendere in giro la propria stessa natura, in atti di sabotaggio irriverenti. E assolutamente necessari.

Stefano Locati e Emanuele Sacchi

Note

1. Nella serie iniziata con *Female Prisoner #701: Scorpion* (*Joshuu 701-gô: Sasori*, Ito Shunya, 1972).
2. Genere erotico-grottesco.

Strange Circus (Kimyo na sakasu)

Il requiem dell'umano
Il cinema di Matsui Yoshihiko

> Human is an adjective, and its use as a noun is in itself regrettable
> William S. Burroughs

> C'est par la barbaque,
> la sale barbaque
> que l'on exprime
> Antonin Artaud

Ritornato sul set per dirigere un film nel 2007 dopo quasi vent'anni di assenza dal mondo del cinema[1], Matsui Yoshihiko è senza dubbio uno degli autori più oscuri e meno conosciuti del panorama cinematografico nipponico contemporaneo. Il suo particolare approccio alla settima arte e la sua scarsa produzione lo hanno fatto diventare un vero e proprio autore di culto. I suoi film sono praticamente sconosciuti sia all'estero che in patria e quando qualche coraggioso cinema decide di dedicargli una retrospettiva, le reazioni sono sempre molto forti e contrastanti. Re del *jishu eiga*[2], nei quattro lavori realizzati nell'arco di trent'anni, dalla sua prima opera realizzata a soli ventitre anni, fino all'ultimo film *Where Are We Going?* (*Doko ni iku no?*) datato 2007, Matsui ha tracciato un percorso artistico molto particolare ed eccentrico che merita senz'altro di essere (ri)scoperto ed analizzato.
Fin dal suo esordio con *Rusty Empty Can* (*Sabita Kankara*, 1979), a cui partecipò anche Ishii Sogo[3], il regista nipponico ha dimostrato un forte interesse verso i margini, le periferie della società moderna, le zone di passaggio, gli scarti e le vite che solitamente siamo soliti definire "devianti". Nei 55 minuti della pellicola seguiamo così le vicende di una coppia di giovani omosessuali e di un ragazzo solitario che si scopre attratto da uno dei due. Nei colori grezzi della pellicola e nella freschezza dell'approccio si vedono già, in nuce, alcuni dei temi e degli stilemi espressivi che raggiungeranno la loro fioritura nelle opere successive. La sincerità e la partecipazione profuse nel raccontare una storia di diversità – tali da fargli assumere, per così dire, un punto di vista "dall'interno" – si intrecciano ad una certa insistenza verso il corpo, la sua carne ed i suoi umori, portando a una costruzione dei personaggi che parte sempre dalla loro cosiddetta "bassa" istintualità. In una scena relativamente lunga, ad esempio, vediamo i due amanti mangiare della carne alla griglia con una foga ed una passione evidentemente sessuali. L'indugiare ossessivo di Matsui sui piatti ricolmi di fette di manzo e sulla voracità con cui viene consumato il pasto, prelude al delirio che troverà compimento nel film di due anni successivo, *Pig-Chicken-Suicide* (*Tonkei shinjû*, 1981), in cui la passione verso una donna da parte di un ragazzo coreano ma *zainichi*, cioè nato in Giappone, e che si crede un pollo ed è attratto dalla sporcizia e dall'abiezione, è raccontata per salti lisergici e accumulazione di sensazioni piuttosto che seguendo una vera e propria narrazione. Follia, devianza e incapacità ad adattarsi alla società sono i fili che si possono trovare nel corso del film fin dai sei minuti iniziali dove le immagini in negativo di un porcile e il corale grugnire dei maiali a forza di ripetersi diventa quasi una musica ipnotica[4]. Assistiamo poi a un crudele e sanguinario carnevale surreale: scene di bambini e adulti mascherati e ricoperti da bende che si raggruppano in una baraccopoli; un macellaio che brandendo una manciata di carne la esibisce con insistenza e cattiveria in faccia al protagonista; lunghe scene, queste davvero insopportabili, di veri maiali uccisi, squartati e macellati, accompagnate da un etereo canto popolare giapponese dall'effetto straniante. In questo delirio visivo, esasperato da filtri rossastri e violacei, vediamo ogni tanto camminare per le strade una bambina con il suo orsetto, controcanto di purezza in mezzo a tanta abiezione. Matsui, aiutato in questo film da Hara Testuo alla fotografia, con gusto a volte discutibile, sembra volerci mostrare ciò che sta alla base della nostra civiltà e umanità e che di solito viene obliato, il massacro di animali, la carne che noi stessi siamo, l'impuro che ci portiamo dentro e che ci delimita. *Pig-Chicken-Suicide* è l'incubo di maledizione e di ripugnanza che la società nipponica, e non solo, fa ogni notte, l'oscurità che perdura anche nelle ore di coscienza, la notte su cui si fonda il giorno della civilizzazione. In questo senso, anche se con metodi espressivi più selvaggi, l'approccio artistico di Matsui si rivela molto prossimo a quello di Terayama Shuji, soprattutto riguardo all'onestà con cui affrontare il percorso creativo e la relativa realizzazione artistica. Restando fedele a questo dettame, Matsui non indietreggia neanche di fronte ai tabù più forti e saldi, cercando di seguire il percorso dei sentimenti, o meglio, delle sensazioni e delle intensità generate dell'amore[5], che attraversa e sconquassa con la sua forza i personaggi e la grammatica filmica stessa. Paradigmatica è una delle scene finali, dove la donna amata dal protagonista si masturba sulla voce dell'imperatore che annuncia la resa del Giappone il 15 agosto 1945. La bellezza della ragazza, la fragilità del suo viso ed il corpo esibito nella sua intimità più osce-

na e carnale sono i due poli su cui si sviluppa una poetica di ribellione[6] alla logica quotidiana da parte di un corpo morto ed inerte – quasi una *barbaque* o *viande* artaudiana – ma vivo a se stesso e capace così di inventare il proprio scandaloso percorso sfuggendo a qualsiasi processo di normalizzazione. È lo stesso sentire lirico della e nella carne che, in un ambito affine a quello cinematografico, percepiamo anche nelle opere di Francis Bacon[7], fra l'altro uno dei principali ispiratori per il successivo lavoro del regista giapponese, *The Noisy Requiem* (*Tsuito no zawameki*, 1986) in cui l'abiezione viene in qualche modo stilizzata ed assorbita dal bianco e nero della pellicola e dai ritmi lenti e avvolgenti che si dipanano lungo le tre ore del film. Completato nel 1986 dopo una travagliata lavorazione durata più di cinque anni, *The Noisy Requiem* è giustamente considerato il capolavoro di Matsui. Tutti i temi affrontati nelle due opere precedenti assumono infatti qui un respiro epico e vengono spinti in qualche modo oltre, anche grazie alla peculiarità dello stile personale che il regista riesce ad esprimere con questo film. La pellicola si apre con il fermo immagine sgranato di uno dei protagonisti, Makoto (Sano Kazuhiro), che in seguito vediamo passeggiare per il difficile quartiere di Kamagasaki a Osaka. Prima ammazza un piccione e poi una donna, quindi la squarta per prelevarne le interiora, che gli serviranno a riempire di "vita" il suo amore, un manichino che custodisce gelosamente sul tetto di un palazzo. A questa vicenda si intrecciano altre storie: il rapporto incestuoso fra due nani, l'ossessione feticista di un *homeless* per un tronco a forma di pube ed il legame di un fratello con la sua sorellina che porterà il ragazzo ad ucciderla involontariamente durante un amplesso e successivamente a disseppellirla e fra le lacrime cibarsene in un atto al contempo di necrofagia e d'amore assoluto. La bambina ritornerà sotto forma di apparizione – in una scena fra le più strazianti e memorabili del film – a giocare dove i due erano soliti farlo. Si tratta di un film unico, al di là di ogni etichetta di genere possibile; un'opera sull'amore assoluto, ma deviante, malato, ossessivo e liricamente nichilista che abita il nostro mondo. Un sentimento, quello amoroso, che in *The Noisy Requiem* abita zone quasi non umane. Un canto alla diversità quindi, eccessivo certamente, ma che lascia il segno, non può lasciare indifferenti. Centrale nel film è anche il rapporto col *fuori*, con l'esteriorità intesa in tutte le sue declinazioni: molte delle scene si svolgono infatti in zone interstiziali, non-luoghi di solito obliati dalla quotidianità, tombini, fognature e zone cariche di rottami ai bordi della ferrovia. Queste zone di limite/oblio sono il lirico completamento di quel canto all'umanità marginale rappresentato dalle vicende dei vari personaggi che vagano all'interno dell'opera. Per quanto malati, folli, perversi, derelitti ed assassini, tutti sono in cerca di un completamento, tutti sono impegnati ad esprimersi e trovare il posto in un mondo che li rifiuta e non li vuole. Percepiamo in alcuni momenti del film quasi un movimento di allargamento che ci permette di passare all'esterno di noi stessi, di abbandonare per un attimo qualsiasi giudizio, giusto o sbagliato che sia. Alcune delle scene più significative sono, in questo senso, le riprese che partendo da un particolare se ne allontanano con un lento ma inesorabile *zoom out*, ampliando così la visione dello spettatore. La violenza o la perversione che credevamo tutta interna al protagonista e quindi lontana, altra, si rivela così, invece, parte del nostro paesaggio, quello delle vetrine dei "nostri" negozi e della "normalità". *The Noisy Requiem* è allora una mappatura degli scarti, dei luoghi, delle persone e del mondo che si apre fra le cose, una visione nichilistica ma santificata dagli splendidi bianchi abbaglianti usati sapientemente durante tutto il film, che (ri)dà dignità e quasi sublima questa *part maudite*.

Come vent'anni di assenza dal set non abbiano cambiato, fondamentalmente, il modo di fare cinema di Matsui, lo si può notare nella sua ultima opera, *Where Are We Going?*, realizzata con un budget minimo e girata in poco più di un mese. Affine forse più all'esordio che agli altri due film, ci racconta con uno stile asciutto e quasi documentario la storia d'amore fra un giovane ragazzo che fatica a trovare il suo posto nella società e una transessuale ugualmente impegnata nella ricerca di se stessa. Un omicidio quasi casuale, ma forse inconsciamente voluto, è l'evento scatenante che li legherà indissolubilmente in un patto di sangue e li costringerà ad una fuga in motocicletta senza speranza, ma che i due vivranno con la massima intensità. Questa volta Matsui si concentra maggiormente sul lato psicologico dei personaggi, cercando di sondare la fragile interiorità di un *new-half* (così sono chiamati i transessuali in Giappone) e quella di un ragazzo che si scopre omosessuale. Una riflessione sui limiti quindi, sui confini labili che definiscono il *gender*, la sessualità e la personalità di un individuo. Certamente meno potente e molto distante da un'opera come *The Noisy Requiem*, il film è comunque un'anomalia nel panorama cinematografico nipponico contemporaneo e soprattutto segna il gradito ritorno di una voce per troppo tempo rimasta silente.

Matteo Boscarol

The Noisy Requiem (Tsuito no zawameki)
©Tomoshige Asada ©1988-2007 Yoshihiko Matsui & Yasuoka Films

The Noisy Requiem (Tsuito no zawameki)
©Tomoshige Asada ©1988-2007 Yoshihiko Matsui & Yasuoka Films

Note

1. In realtà nel periodo che separa *The Noisy Requiem*, del 1986, da *Where Are We Going?*, del 2007, Matsui ha continuato a scrivere sceneggiature, ben sei per essere precisi.
2. Traducibile, con qualche riserva, come "cinema indipendente".
3. Matsui ha collaborato con Ishii per *Panic High School* (*Koko dai panikku*, 1977) e *Crazy Thunder Road* (*Kuruizaki sanda rodo*, 1980).
4. Questo uso del negativo ci ricorda alcuni video esperimenti di Matsumoto Toshio. Noto in Occidente soprattutto per il suo *Funeral Parade of Roses* (*Bara no soretsu*, 1969), Toshio è stato anche un fine autore di documentari e di opere sperimentali in video.
5. Amore qui da intendere nel suo senso più ampio e nella sua forza più distruttiva.
6. Non si può non pensare a questo proposito alla famosa performance di Hijikata Tatsumi, *Hijikata Tatsumi to nihonjin. Nikutai no hanran* (Hijikata Tatsumi e i giapponesi. La ribellione del corpo di carne) del 1968.
7. Cfr. Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Macerata, Quodlibet, 1995.

Movimento e stasi

I film di Ishii Sogo[1]

Un importante sconosciuto

In un articolo apparso sulla rivista online *Midnight Eye*, lo storico del cinema giapponese Tom Mes afferma che Ishii Sogo è "il più importante regista nipponico degli ultimi due decenni"[2]. Nonostante ciò, il suo lavoro appare sottostimato (e poco studiato) sia in Giappone che all'estero. Esponente chiave della generazione registica post *new wave* degli anni Settanta, Ishii è anzitutto il più importante documentarista musicale del Giappone (è a lui che si deve, per esempio, la registrazione, nel 1986, del concerto *1/2 Mensch* della band tedesca Einstürzende Neubauten). Non a caso, Ishii è stato fra i primi a importare al cinema l'estetica punk con film come *Panic in High School* (*Koko dai panikku*, 1977) o *Burst City* (*Bakuretsu toshi*, 1984). Ma Ishii ha anche girato pionieristiche commedie, come *Crazy Family* (*Gyakufunsha kazoku*, 1984) e adrenalinici film d'azione, come *Shuffle* (1981), spingendo questi generi verso territori inesplorati dal cinema giapponese. Il lavoro di Ishii, fortemente radicato nel contesto culturale (e cinematografico) del Sol Levante, ha avuto un'importante (ancorché misconosciuta) influenza su alcuni registi apprezzati anche in Occidente come Tsukamoto Shinya, Kitano Takeshi e Miike Takashi. Questo articolo vuole contribuire alla riscoperta critica della filmografia di Ishii, di cui intende mettere in luce i principali elementi di interesse.

Un "tempo spazio" sonoro

Benché abbia esercitato una certa influenza all'estero, l'opera di Ishii Sogo si è costantemente concentrata attorno a un nucleo di temi ricorrenti nella storia del cinema giapponese, primo fra tutti l'effetto ansiogeno della realtà metropolitana sull'essere umano. Nell'ambito degli studi dedicati all'analisi della condizione urbana, si fa in genere riferimento a Tokyo quale esempio di metropoli priva di un vero e proprio centro, all'opposto di quella che, di norma, è la sua rappresentazione cinematografica: i registi, infatti, sembrano soliti rappresentare la capitale nipponica attraverso delle "sacche" di ordine, isole felici all'interno della caotica metropoli. Catherine Russell parla, a questo proposito, della volontà di rifarsi alla realtà dell'antica Edo, città sulle cui fondamenta si è sviluppata la moderna capitale[3].

Nonostante numerose variazioni di stile, i personaggi di Ishii sono costantemente impegnati nella difficile ricerca di un po' d'ordine all'interno di una, invece, caotica metropoli, e benché la loro riuscita in tale intento vari molto da film a film, l'approccio di Ishii al *sound design* – componente di primaria importanza nel lavoro del cineasta – propone costantemente isolate sacche sonore dalle acustiche pacificate, momenti di silenzio nel mezzo della rumorosa città, a restituire proprio l'antica Edo nel cuore di Tokyo.

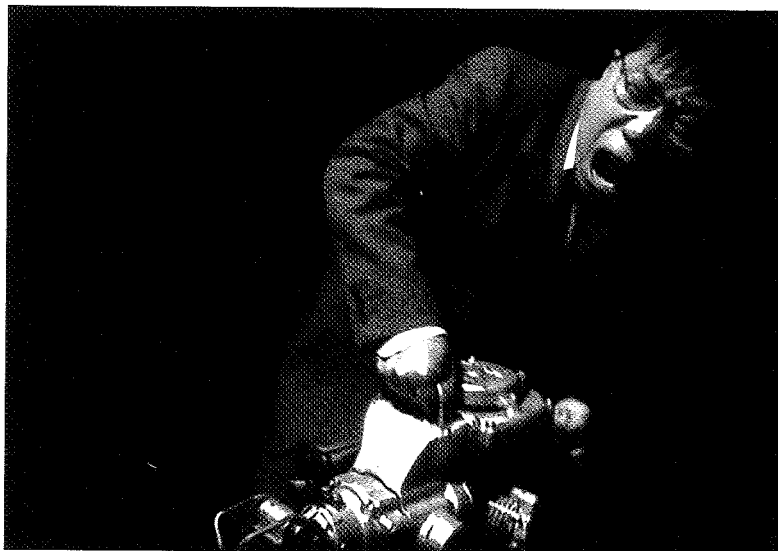
Mentre si muovono all'interno della città, i personaggi di Ishii finiscono col percorrere anche la distanza che separa antico e moderno, affrontando l'irrisolto rapporto tra tradizione e modernità – altro tema caro alla cinematografia nipponica. E, ancora, è il *sound design* che ci pare svolgere un ruolo importante rispetto a *come* questa distanza viene mostrata: attraverso il controllo dell'intero ambiente sonoro, il cineasta realizza una più semplice distinzione degli spazi metropolitani.

La tensione urbana tra il molto vecchio e il molto nuovo – tra il primordiale e l'avveniristico – è resa al massimo in *Electric Dragon 80,000 V* (2001). In seguito ad un grave shock elettrico, l'area cosiddetta "rettile" (sede degli istinti primari) del cervello di un giovane, sviluppa nel ragazzo prodigiosi poteri che gli permettono sia di controllare la corrente elettrica sia di comunicare coi rettili. Il giovane assume allora il nome di Dragon-Eye Morrison e, letteralmente incarnando la tensione tra arcaico e moderno, si guadagna da vivere mettendo all'opera il proprio talento: rintracciando lucertole domestiche smarrite in città, accompagnandosi con la chitarra elettrica.

In una delle scene più rappresentative dell'intero lavoro di Ishii, la cinepresa segue Dragon-Eye addentrarsi per uno stretto vicolo in cerca di una lucertola. Un momento di silenzio precede una dissolvenza al nero, a cui segue, parallelamente all'emergere della musica, l'apparizione di un nuovo, fronzuto ambiente. Seguono due inquadrature di Dragon-Eye che si muove nel verde e trova la lucertola che cercava; al passaggio visivo dalla prima alla seconda delle inquadrature corrisponde un salto sonoro altrettanto netto che ci porta dalle sonorità del *soundtrack* al frusciare delle foglie e cinguettare degli uccelli. Lo spazio diviene, per un momento, distintamente campestre, finché un'inattesa inquadratura allargata rivela come questa ambientazione rurale non sia in realtà che una piccola macchia di vegetazione nel mezzo del caos cittadino, e il suono torna ad adattarsi all'ambiente, col rumore del traffico a dominare il paesaggio acustico. Scopriamo così che la precedente, artificiale, ambientazione sonora apparteneva a un limitato uditorio, ed era legata alla sola porzione di spazio mostrata dalla colonna visiva. L'impressione è che lo spazio del bosco sia fisicamente distinto dalla città che lo circonda, quando invece ne è parte integrante. Dragon-Eye è in grado di (ri)trovare spazi antichi, primitivi, all'interno della metropoli, spazi che sono circoscritti e segnalati dal confine dei rumori della città e che possiedono una propria, distinta sonorità. Allo stesso modo *Electric Dragon 80,000 V* indica una via attraverso cui il protagonista pacifica la propria natura conflittuale, facendo un uso produttivo delle proprie primitive inclinazioni in un ambiente moderno.

La ricerca di quiete all'interno della città sembra presente nel lavoro di Ishii sin dagli esordi, ma non tutti i suoi personaggi raggiungono, in tale ricerca, l'equilibrio di Dragon-Eye. In *Isolation of One in 880,000* (*Hachijyuhachiman Bun no Ichi no Kodoku*, 1978) Ishii crea il ritratto di un uomo che si sente solo persino circondato dalla massa e trascorre la maggior parte del tempo nascosto nel suo minuscolo appartamento. Molte delle sequenze in esterno impiegano musica extra-diegetica mantenendo il suono della città al minimo, a rappresentare dell'isolamento dell'uomo da ciò che lo circonda.

Molti dei film di Ishii Sogo legano questo paradossale desiderio di "isolamento urbano" alla più ampia e ricorrente tensione tra antico e moderno. Nella commedia *The Crazy Family*, un uomo sente che la propria famiglia soffre di ciò che lui stesso definisce "malessere da civilizzazione" e decide di trasferirla in un'area suburbana per allontanarla dalla città. Il film si apre con una silente inquadratura aerea del reticolato di strade che segnano l'area suburbana. Il silenzio rimanda qui al desiderio del protagonista di un'oasi di pace e ordine nel mezzo del caos della vita urbana. Un utilizzo ancor più drammatico del silenzio ricorre all'incirca a metà del film, quando, in ufficio, l'uomo ha una rivelazione metafisica, in connessione con una primitiva energia: le termiti che ha ripetutamente tentato di sterminare ancora minacciano il suo rifugio. Nell'approssimarsi dell'uomo a tale rivelazione, i suoni dell'animato ufficio scompaiono progressivamente lasciando al loro posto un assoluto silenzio. L'uomo si precipita allora a casa e comincia ad attaccare gli insetti con lo stesso attrezzo con cui più tardi tenterà di eliminare l'intera famiglia, disperando di poter mai trovare sollievo dall'ansia urbana. Per quest'uomo non può esistere equilibrio tra mondo naturale e spazio moderno: è questo quel "malessere da civilizzazione" di cui tanti personaggi di Ishii sembrano soffrire.

L'ultimo film di Ishii, *Mirrored Mind* (*Kyoshin*, 2005), è forse la più attenta e sottile indagine del regista sul tema dell'ansia urbana e presenta la stessa cura nell'elaborazione del *sound design*. In una prima sequenza la protagonista ha una crisi mentre attraversa un incrocio affollato; il disagio è accentuato drammaticamente da un improvviso salto che ci porta all'interno del silenzioso spazio dello studio in cui lavora. Più tardi, quella stessa sera, sulla via del ritorno la giovane è catturata dalle immagini di un'isola paradisiaca irradiate dal televisore nella vetrina di un negozio, mentre il suono della città tutt'attorno comincia a confondersi con quello delle onde sulla spiaggia. In un momento di completo silenzio una donna misteriosa le si avvicina alle spalle. Il silenzio agisce qui come un

The Crazy Family (Gyakufunsha kazoku)

punto di svolta, dunque, attraverso cui i suoni di Bali prendono il posto di quelli della città circostante e vengono riportati alle immagini delle strade di Tokyo, trascendendo la distinzione tra i due spazi. La ragazza va a Bali, accompagnata dalla propria *alter ego*, dove trova finalmente sollievo. In chiusura del film, si ripropone l'iniziale sequenza della strada con la giovane tornata in città, salvo che ora il salto sonoro al silenzio non coincide con il salto visivo verso uno spazio interno; il silenzio esiste *con* la protagonista, nella strada trafficata, e la ragazza stira le braccia come sulla spiaggia di Bali, rivendicando così uno spazio personale all'interno della città, simboleggiato dallo scivolare nel silenzio della componente sonora. Anche nel pieno della città si può, dunque, respirare una boccata di aria fresca, benché proveniente da qualche pertugio tra torreggianti edifici, e ritrovare così un po' di quella "vecchia Edo nel cuore di Tokyo" che tanti personaggi di Ishii hanno cercato lungo l'intero *corpus* del suo lavoro.

Azione e tradizione

Chiudiamo questo articolo con alcune brevi considerazioni su *Shuffle*, *action movie* con cui Ishii sembra precorrere gli sviluppi futuri del cinema d'azione americano (e non solo). Questo film manifesta molti punti di interesse, a partire dalla frammentazione della linearità del racconto e dalla decostruzione della struttura causale: aspetti molto diffusi nell'odierno *mainstream* cinematografico che *Shuffle* ha in qualche modo anticipato. Non a caso, il film manifesta *ante litteram* gran parte degli stilemi espressivi che, secondo David Bordwell, caratterizzano il cinema hollywoodiano contemporaneo: montaggio sincopato, lunghezze focali estreme, piani ravvicinati e articolati movimenti di macchina[4].
La struttura narrativa di *Shuffle* è strettamente connessa al tema dell'inseguimento, che sottende una buona metà del suo svolgimento narrativo. Questo tema collega idealmente il film al cinema delle origini, dove lo schema del *chase-to-rescue* poteva coincidere con l'intera estensione del racconto (pensiamo a *Rescued by Rover*, L. Fitzhamon e C.M. Hepworth, 1905). Impiegato estensivamente da D.W. Griffith in *Nascita di una nazione* (*The Birth of a Nation*, 1915) e parodiato da Buster Keaton in *Come vinsi la guerra* (*The General*, 1927), il tema dell'inseguimento è tornato in auge nell'ultimo decennio (si pensi per esempio alla saga di *Bourne*[5]). In questo senso, possiamo considerare *Shuffle* come un *trait d'union* fra i primi decenni del cinema e gli *action movies* degli anni Duemila.

A parte qualche dolly, in *Shuffle* le sequenze di inseguimento sono di norma realizzate con la macchina a mano, tecnica funzionale sia a manifestare il (disperato) punto di vista del personaggio sia a seguirne (o a precederne) da presso lo spostamento. L'eccentricità di questi movimenti della macchina ha una motivazione pragmatica, poiché trasmette allo spettatore, nel modo più diretto possibile, lo stato fisico e mentale del personaggio. L'impiego della macchina a mano nella ripresa della corsa collega *Shuffle* a *Gioventù, amore e rabbia* (*The Loneliness of the Long Distance Runner*, 1962) di Tony Richardson. Ma il film di Ishii manifesta un sostrato fantastico del tutto assente da quello di Richardson: *Shuffle* si presenta quasi come una sorta di surreale documentario di viaggio, in cui passato e presente si fondono nella memoria del protagonista.
Si noti che l'idea di enfatizzare la dinamica dell'inseguimento attraverso la mobilità della cinepresa risale nuovamente a Griffith. In *The Girl and Her Trust* (1912), per esempio, alcune macchine da presa, installate su diversi veicoli, seguivano da vicino lo svolgimento dell'azione pedinando da differenti punti di vista il movimento dei personaggi. È interessante notare che anche il cinema muto giapponese (soprattutto il genere *chambara*[6]) impiegava la stessa tecnica di registrazione. In molti di questi film – si pensi per esempio a *The Monster* (*Orochi*, Futagawa Buntaro, 1925) – la cinepresa è impiegata per pedinare i personaggi in ogni minimo spostamento. Probabilmente, i *chambara* degli anni Venti hanno influenzato Ishii tanto quanto le produzioni della Nikkatsu degli anni Sessanta, spesso incentrate, come *Gangster VIP* (*Burai yori daikanbu*, Masuda Toshio, 1968), su figure di *yakuza* in fuga dalla legge. In questo senso, Ishii è stato capace di attingere dalla tradizione cinematografica giapponese (e non solo) alcuni stilemi espressivi che, rivitalizzati dal "trattamento" stilistico di *Shuffle*, hanno rappresentato delle innovative anticipazioni del futuro decorso del film d'azione.

Randolph Jordan e Peter Rist

Mirrored Mind (Kyoshin)

Shuffle

Note

Traduzione dall'inglese di Laura Ester Sangalli e Federico Zecca.

1. Questo articolo è frutto della collaborazione fra i due autori, che hanno steso a quattro mani il paragrafo introduttivo. Per ciò che concerne gli altri paragrafi, Randolph Jordan ha scritto "Un 'tempo spazio' sonoro" e Peter Rist "Azione e tradizione".
2. Tom Mes, "The Concert Films of Sogo Ishii", *Midnight Eye*, settembre 2001, http://www.midnighteye.com/features/concertfilms_ishii.shtml.
3. Catherine Russell, "Tokyo, the Movie", *Japan Forum*, vol. XIV, 2002, pp. 211-224.
4. Cfr. David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, Berkeley, University of California Press, 2006, p. 121.
5. La saga è composta da tre film: *The Bourne Identity* (Doug Liman, 2002), *The Bourne Supremacy* (Paul Greengrass, 2004), *The Bourne Ultimatum* (P. Greengrass, 2007).
6. Film d'ambientazione storica incentrati sui samurai e ricchi di combattimenti e azione.

L'immaginario utopico e distopico: origine, temi e forme espressive

Appunti di viaggio tra cinema e letteratura

> La speranza, la quintessenziale illusione umana
> e al tempo stesso la fonte della vostra massima forza
> e della vostra massima debolezza[1].

L'utopia, il *non luogo*, è una categoria comune a tutte le arti della narrazione, a causa della loro intrinseca natura allegorica: per raccontare la realtà, anche in chiave naturalista-realista, occorre interpretarla, filtrarla, operare manipolazioni linguistiche e metaforiche per ricostruirla e, almeno in parte, re-inventarla. Esiste, perciò, un *nonluogo* letterario, teatrale, cinematografico, pittorico, ma quali le specificità del *nonluogo* programmatico delle utopie come genere letterario?
Proveremo ad orientarci lungo il cammino millenario dell'utopia, tenendo conto dei contesti culturali, tecnologici e politico-sociali in cui viene teorizzata, fino alla lezione storica del Novecento, che dimostra come la chimera di una società perfetta possa essere utilizzata in funzione anti-umanista (in chiave bellica, propagandistica, di controllo sociale, eugenetica, ecc...) e causare il ribaltamento prospettico dell'utopia in distopia. Poiché quest'ultima è una proiezione immaginaria in un mondo non auspicabile ma futuribile, ecco che la distopia viene assorbita dalla fantascienza come uno dei suoi schemi narrativi principali. Ma dove ha inizio il percorso che porta da utopia a distopia?

L'utopia tra mito e religione

Partendo dall'ipotesi che l'utopia sia stata per lungo tempo un progetto popolare implicito, si può sostenere che i miti rappresentino una *preistoria* dell'utopia[2], una prima forma ancora imbrigliata all'interno di un sistema simbolico-immaginifico che può essere così tripartito: miti *aureo-edenici*, *geografici*, *avveniristico-escatologici*. Il primo tipo riguarda il genere del mito biblico di Adamo ed Eva o del vaso di Pandora, quelle storie, cioè, che narrano di un mondo pre-storico di felicità, prosperità e, generalmente, della caduta dell'uomo da questo stato di grazia (spesso a causa della ricerca della conoscenza). Il secondo include tutti i miti di una cultura ambientati in una società spazialmente dislocata in un luogo altro, come il mito di Atlantide o quello del regno della regina di Saba. Il terzo è il tipo dei miti di redenzione (Messianismo ebraico, culto di Shiva e di Dioniso, Promessa del Cristo) e in generale di tutte quelle costruzioni del pensiero mitico-religioso che riguardano la proiezione della società attuale, imperfetta e iniqua, in un mondo felice, un regno di giustizia collocato di là a venire.
Le religioni monoteiste – di cui la fede ebraica, con la sua nazionalizzazione del sacro, è il prototipo – monopolizzano un culto le cui fondamenta mitografiche si erano già sedimentate nella memoria popolare in una serie di miti salvifici di promesse e alleanze fra un dio e un popolo eletto, contratti procacciatori di prerogative di salvezza, sicurezza e stabilità, criteri essenziali di proliferazione[3]. Nella terra di Abramo, la religione, il mito, l'utopia, la politica sono immersi in un'atmosfera sacrale, intrecciati in una dimensione di progetto pubblico e collettivo[4] di una cultura che si organizzava intorno alla Bibbia. Una cultura basata su un dualismo che contempla, pur condannandolo, il lato oscuro dell'uomo: il male, Satana, il peccato, espressioni simboliche di elementi non completamente controllabili dall'uomo: paure, angosce, sensi di colpa, timore e fascino dell'ignoto. Un manicheismo, questo, ereditato e sviluppato anche dalla tradizione cristiana (che lo ha contaminato con mitemi provenienti dalla teogonia greco-romana e germanica). Proprio con le religioni cristiane l'influenza degli amministratori del culto e la centralizzazione degli apparati religiosi si accentuano: l'istituzione monopolizza la fede. Contemporaneamente l'alleanza diventa sempre più personale, tra l'unico dio e il singolo uomo: i vincoli per il fedele aumentano insieme alla protezione accordata dal dio ad ognuno dei seguaci. Ma stavolta la promessa è escatologica, assoluta, inconfutabile, o meglio, non dimostrabile, poiché riguarda quel credito ultraterreno da riscuotere in una dimensione collocata oltre la morte.
Durante il XVI secolo lo scisma protestante prosegue questo movimento di *personalizzazione* della fede abolendo ogni intermediazione clericale tra dio e il credente (attraverso il dogma della grazia) e riportando la promessa di redenzione nel mondo reale (attraverso la dottrina della predestinazione). Il variegato movimento della Riforma, che poggia le basi su istanze socio-politiche già presenti da tempo (il nodo problematico tra il potere temporale e spirituale, la ricerca di un radicalismo cristiano da parte dei movimenti pauperisti), catalizza un immenso serbatoio di energie e apre il campo ad una serie di utopie religiose. Predicatori di ogni forgia delle decine di movimenti chiliastici diventano politicamente pericolosi e spesso dichiarati eretici proprio per la loro visione sociale utopistica, per la loro spinta scismatica e autonomista, per l'ipotesi e, in alcuni casi, la sperimentazione di micro-società ideali (talvolta veri e propri *rules de saints*), per il loro progetto di eterodossia religiosa e socio-politica, che adesso, tramite il torchio a stampa, si incammina agilmente per le vie di tutta Europa.

Alle radici della fantascienza: dall'utopia al romanzo di anticipazione

Sebbene questa spinta radicale sia stata dapprima repressa nel sangue, poi rapidamente normalizzata e assorbita (anche grazie a Calvino) in quello che Max Weber chiama *lo spirito del capitalismo*, la visione ottimistica di un'utopia positiva egualitaria e secolare raggiunge il suo culmine durante il Rinascimento, quando viene rifondata (e battezzata) da Thomas More su un'ispirazione politico-umanista ereditata da Platone[5]. L'utopia letteraria e filosofico-politica dei secoli XVI-XVII, da More (*Utopia*, 1516) a Campanella (*La città del Sole*, 1602) a Bacon (*New Atlantis*, 1626), illustra architetture di società ordinate razionalmente al fine di garantire giustizia, fratellanza, progresso scientifico e benessere. Nonostante le molte differenze tra le opere di questi autori (ad esempio, l'impostazione laica di *Utopia* e quella filosofico-religiosa de *La città del Sole*), esse sono accomunate da una ricerca rivolta non a un passato inattingibile (mito aureo-edenico), né ad un futuro ultraterreno (la città di dio, il paradiso) ma ad un progetto ideale, raffigurato in azione (simulato) su un'isola remota (mito geografico), assunta come modello per una realizzazione nel presente, con mezzi tutti umani. In questo senso l'utopia letteraria fertilizza quel clima culturale e politico da cui hanno tratto alimento l'Illuminismo, il socialismo, l'anarchismo.
Intrecciandosi con le aspettative suscitate dall'epoca delle grandi esplorazioni geografiche e della *rivoluzione scientifica*, l'utopia sposta poco a poco la sua ambientazione dall'isola (ormai non più) remota alla promettente società futura. Specchio di questo *milieu* di stupefatto accoglimento delle meraviglie della tecnica e di ardente aspettativa di un progresso liberatorio è il cosiddetto *romanzo di anticipazione*, una proiezione (con previsioni più o meno accurate) del futuro di una società in tumultuosa espansione demografica e in rapido sviluppo economico, tecnologico e militare. Louis-Sébastien Mércier di *An 2440* (1770)[6] o il Casanova di *Jcosameron* (1788)[7], hanno quasi sempre toni fiduciosi o entusiasti, immaginando società liberate dai

bisogni materiali, dominate dalla razionalità, dall'armonia, dal benessere, figlie di una conoscenza (filosofica e scientifica) avanzata. Ma è il XIX secolo che vede una fioritura del romanzo di anticipazione col Jules Verne dei *Voyages extraordinaires* e con altri scrittori, anche solitamente lontani da tematiche scientifiche come Emilio Salgàri[8] o romanzieri non di professione, come Paolo Mantegazza[9]. Ognuno a suo modo (compresi molti rivoluzionari) cerca nel nuovo secolo un mondo diverso da quello da cui proviene, fiducioso nello sviluppo vorticoso e impressionante della razionalità tecnica: il vapore, l'elettricità, la radio, l'automobile, la democrazia, il progresso. Come suggerisce Spagnoletti[10], non si tratta di rivendicare il romanzo d'anticipazione (uno dei più diretti progenitori della fantascienza), ad una mentalità scientifica contrapposta ad una utopia pre-scientifica, ma di constatare come lo sviluppo mitologico, filosofico e letterario dell'utopia proceda sempre di pari passo con l'affermazione di una tecnologia positiva, di una conoscenza che, da un lato, promette fiduciosamente all'uomo la soluzione ad ognuno dei suoi problemi, dall'altro, ne causa di nuovi e/o lo depriva di qualcosa.

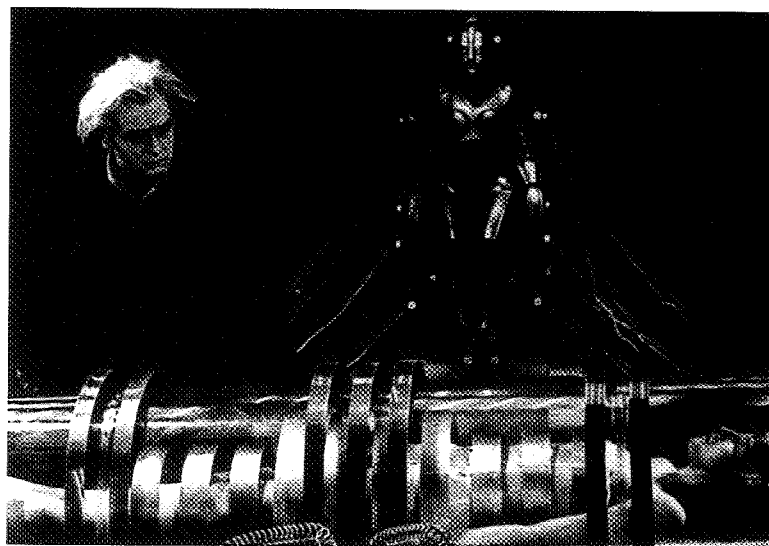
La critica all'utopia tra Settecento e Ottocento

Infatti, già durante il Settecento si presagisce in qualche modo un rovescio della medaglia: comincia ad essere messo in dubbio l'assunto fondamentale degli utopisti, il presupposto della felicità come un fine in sé. Complici opere come la *Favola delle api* (1714) di Bernard de Mandeville, *Candide: ovvero dell'ottimismo* (1759) di Voltaire, o l'*Aline et Valcour* (1795) di De Sade si delinea una demarcazione tra utopia positiva e anti-utopia (o utopia negativa): quest'ultima è una letteratura con scopi satirici, che si interroga sulle assunzioni che riguardano il comportamento umano promosso dalle utopie. Uno dei migliori risultati letterari è ottenuto da Swift con *I viaggi di Gulliver* (1726), fra i primi tentativi di demistificazione dell'utopia attraverso la satira.

> Con l'espediente della costruzione utopica, Lilliput è una denuncia delle tare inevitabili dell'organizzazione sociale, Brobdingnag evoca un paternalismo benevolo che non sembra convenire all'uomo, [...] Laputa è una sorta di ricostruzione caricaturale della Città del Sole di Campanella e soprattutto della Casa di Salomone nella New Atlantis di Bacon, dove Swift se la prende con la filosofia, la metafisica e la scienza[11].

A cavallo tra Settecento e Ottocento troviamo due romanzi francesi che, controcorrente rispetto al generale osanna al progresso, potrebbero essere considerati gli antenati più prossimi della distopia: la semisconosciuta *Découverte Australe par une homme-volant* (1789) di Nicolas-Edme Restif de la Bretonne, e *Le Monde tel qu'il sera* (1846) di Émile Souvestre. Il primo (pubblicato proprio nell'anno della Rivoluzione francese) prefigura un mondo mostruoso che spalanca le porte di una civiltà apocalittica votata all'autodistruzione:

> La visionaria capacità di questo scrittore ancora da mettere a fuoco è tale da prevedere la scoperta dei microbi prima di Pasteur, l'energia atomica, le dittature e le guerre totalitarie, la federazione degli Stati Uniti d'Europa, le assicurazioni sociali e le repubbliche comunitarie, nonché il comunismo[12].

Il secondo (uscito in pieno clima di Restaurazione) mostra più di un tratto anticipatore di *Brave New World* di Huxley. Infatti, oltre alle previsioni tecnologiche da esposizione internazionale (aerei, sottomarino, televisione, cibi sintetici), *Le Monde tel qu'il sera* colpisce perché pone l'accento sul terrore suscitato dalla società delle macchine e della tecnica, capace di usare ogni mezzo, chimico, biologico, psicologico, per condurre l'uomo, in nome della scienza e della razionalizzazione, all'accettazione passiva, incosciente e remissiva del mondo che gli si prepara: nell'anno 3000 i bambini saranno direttamente selezionati per il loro futuro inserimento nel lavoro tramite la frenologia[13] e il loro apprendimento, basato sulla *mnemotecnica*, pur risparmiando loro fatica, non svelerà mai gli incroci genetici attraverso cui gli scienziati creeranno "meticci industriali", destinati al lavoro di officina (come gli *epsilon* di *Mondo Nuovo*), una classe subumana, incolta e grossolana: "La specie umana non è niente di più che materia vivente, alla quale noi diamo una forma e una destinazione..., noi fabbrichiamo l'uomo come un tessuto, attraverso procedimenti perfezionati"[14].
Anticipando temi fondamentali per la futura fantascienza (il corpo artificiale e l'estraneità a se stessi, che diverranno il centro di una riflessione attorno all'individualità postmoderna e al suo doppio/clone robotico), romanzi come *Frankenstein* (1818) di Shelley e *Il Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (1886) di Stevenson criticano anch'essi duramente lo scientismo positivista che ha forgiato i concetti di civilizzazione e progresso, ammonendo rispetto ai limiti etici dell'utilizzo della scienza e della tecnologia.

Metropolis

La distopia: origine e modelli

Certo, ancora l'utopia tra il XIX e il XX secolo ospita progetti legislativi puri e semplici[15], trova rinnovato alimento dai progressi tecnologici legati alla rivoluzione industriale, viene teorizzata e in parte sperimentata dal socialismo utopico. Opere di Bellamy (*Looking Backward*, 1888) e H.G. Wells[16] forniscono visioni di felici società future fondate sul capitalismo di stato o sul collettivismo. Ed anche se l'ortodossia socialista, entrando in polemica anche col socialismo utopico, sconfessa l'utopia considerandola una forma embrionale, fantastica e oramai inutile del pensiero socialista[17], quest'ultimo fornisce comunque alle masse un nuovo mito di redenzione. Promette uno strumento di uguaglianza e giustizia, destinato però a ribaltarsi, nelle sue applicazioni storiche, in regimi sanguinari e opprimenti; un destino intuito da Zamjàtin già all'indomani della rivoluzione sovietica col suo *Noi*, scritto nel 1918-19 e pubblicato nello stesso anno del dramma teatrale di Čapek, *R.U.R.* (1922). Opere come quelle di Zamjàtin e Čapek, ma anche film come *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), sono, ad un tempo, espressione di un clima sociale e politico che l'intellighenzia cominciava ad intuire e fonte di ispirazione dei successivi, più maturi, lavori di Huxley, *Mondo Nuovo* (1932) e di Orwell, *1984* (1948). Ma quali temi e quali schemi narrativi caratterizzano distopia?
Definizione I):

> La fiction distopica guarda al modello della dittatura totalitaria come al suo prototipo, una società che spinge la sua intera popolazione continuamente verso una prova, una società che trova la sua essenza nei campi di concentramento, che priva di diritti politici e schiavizza intere classi dei suoi stessi cittadini, una società che glorificando e giustificando la violenza con la legge si fa preda di se stessa. [...] la società distopica è ciò che noi oggi vorremmo chiamare "disfunzionale"; questo rivela la mancanza di molte di quelle qualità che tradizionalmente giustificano la sua raison d'être per una comunità[18].

Lo slancio di *magnifiche sorti e progressive* sembra arenarsi definitivamente o quasi con la fine della *belle époque* nella palude sanguinosa della prima guerra mondiale. Il sigillo impresso al secolo scorso dalle due guerre mondiali, dalla guerra fredda ma soprattutto dai totalitarismi è stato marchiato a fuoco sulla pelle della cultura e forme d'arte popolari come il romanzo e il cinema (esso stesso la realizzazione dell'utopia della registrazione della realtà visibile), nell'incarnare l'immaginario sul futuro, non si esimono dall'esprimere una visione critico-negativa della tecnica, dal raccontare l'oppressione di cui la tecnologia si fa strumento e la ribellione della soggettività consapevole in una società disumanizzata, dove imperano un individualismo edonistico e lobotomizzato o un collettivismo omogeneizzante e spersonalizzante.
Nella seconda metà del Novecento si continua a scrivere e pensare l'utopia come progetto politico di giustizia sociale. Si dibatte dell'utopia come educazione e dell'educazione come utopia. Si affronta la rivoluzione della comunicazione elettronica come utopia possibile. Ci si confronta con l'utopia nel-

la letteratura, nel cinema, nelle arti visive. Si pensi, ad esempio, al fumetto di Gébé *L'AN 01* (da cui è stato tratto, nel 1972, un omonimo film); alle pellicole di Spielberg *Incontri ravvicinati del terzo tipo.* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1977), di Wenders, *Fino alla fine del mondo* (Bis ans Ende der Welt, 1991), di Zemeckis, *Contact* (1997); al romanzo di Ernest Callenbach *Ecotopia* (1975), senza dimenticare *Island* (1962), che Huxley inizia a scrivere in tarda età, quasi un testamento filosofico, la testimonianza dell'impegno etico di una vita. Ciononostante, poiché i risultati storici delle utopie si sono ribaltati in distopie, queste diventano l'esercizio narrativo privilegiato nell'immaginazione del futuro e nella fantascienza a sfondo sociale in particolare. Le parole di Berdiajev, poste da Huxley ad epigrafe di *Brave New World*, bene esemplificano questo cruccio intellettuale che esprime il pericolo percepito nell'affermazione storica di un'utopia positiva: "Le utopie sono realizzabili, la vita procede nella direzione delle utopie. La questione, pertanto, è come poterne evitare la realizzazione, come recuperare e salvaguardare una società non utopica, meno perfetta e più libera"[19].

Fissore[20] sostiene che lo scarso seguito del genere utopico nella contemporaneità sia dovuto, appunto, alla mancanza di uno scontro tra l'ipotesi di perfezione e la natura che dovrebbe viverla ("se c'è uno scontro, questo è dato già risolto all'origine, già vissuto, già compiute le scelte"[21]), e che l'anello mancante tra utopia e fantascienza, che apre tutto un nuovo universo narrativo in cui i personaggi si fanno nuovamente portatori di conflitto e scontro, sia appunto distopia. Effettivamente, una delle caratteristiche fondamentali comuni alla letteratura utopica e di science fiction risiede non nel personaggio ma in una situazione eccezionale (accentuata dall'isolamento spazio-temporale del genere[22]), spesso avventurosa, che si fa vero centro della narrazione:

> il fatto di concentrarsi tutto sul fascino del narrato, il mondo visitato, che narrativamente sta come correlato dell'avventura del racconto popolare, si trovi sullo stesso versante di quel tipo di racconto per quanto riguarda il rapporto relativo di mondo e personaggio. [...] Il grado della loro [dei personaggi N.d.R.] caratterizzazione risulta identico; essi vengono cioè dati come specchi, che vorrebbero essere non deformanti, della realtà di utopia. Così è nel racconto popolare nel quale si descrive il modello di una realtà agente (P = personaggio) che viene confrontata con una realtà agita (M = mondo), dove alla realtà agita viene attribuita la funzione principale, mentre a quella agente si riconosce soltanto il compito di restituirne un'immagine[23].

Ma mentre nelle utopie, per la loro stessa natura di ipotesi positive, la dinamica del cambiamento, l'azione dei personaggi è inibita, soppressa, nelle distopie c'è sempre un conflitto e un personaggio che si fa portatore dello scontro. In distopia il protagonista, o il gruppo di protagonisti, non soffrono dello spaesamento suscitato al viaggiatore esterno che accidentalmente si trova a visitare l'isola utopica; al contrario sono soggetti agenti in quella società, cui spesso si oppongono dopo un processo di presa di coscienza, in cui problematizzano le risposte che la società fornisce loro[24], come D-503 in *Noi*, Winston Smith in *1984*, Montag in *Fahrenheit 451*[25], Sam Lowry in *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), THX-1138 in *L'uomo che fuggì dal futuro* (*THX-1138*, George Lucas, 1971), John Anderton in *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), ecc... La distopia, infatti, concentrandosi sui personaggi come motore reale di un'azione, meglio si adatta al mezzo di comunicazione cinematografico, che, come afferma Barthes[26], predilige una significazione mediante i personaggi e le loro relazioni.

La distopia: per un tentativo di definizione

Nonostante l'ambientazione della distopia sia quasi sempre futura, essa mantiene un forte legame con la contemporaneità, di cui vuole essere di volta in volta critica o monito, e che viene trasfigurata e caricata di volta in volta con toni preoccupati e allarmistici (tutto il filone catastrofista rispolverato recentemente da Hollywood), grotteschi (*Il dottor Stranamore*, *Arancia meccanica*), surreali (*Dark City*, *The Truman Show*), ecc. Ma vediamo ancora due definizioni del termine distopia.

Definizione II):

> È comunemente usata come antonimo di "eutopia" [...] e denota quelle classi di società ipotetiche contenenti immagini di mondi peggiori del nostro. [...] Le immagini distopiche sono quasi sempre immagini di società future che puntano particolarmente ad illustrare come si suppone che il mondo stia evolvendo, provvedendo così ad una propaganda urgente per un cambiamento di direzione[27].

Definizione III): "Nel linguaggio medico, spostamento (in genere per malformazione congenita) di un viscere o di un tessuto dalla sua normale sede"[28].

Alle specificità della distopia narrativa (letteraria e cinematografica) si è voluto aggiungere l'esplicazione di un ulteriore significato del termine nel campo della medicina perché sembra dare concisamente un ragguaglio essenziale sul senso veicolato dal termine, anche in relazione alla sua etimologia, apparentata solo indirettamente con utopia. La definizione è strutturata in modo semplice e suggerisce un'immediata metafora: la società umana come organismo composto di organi (istituzioni), tessuti (gruppi) e cellule (individui) in cui qualcosa devia dalla sua sede naturale generando un quadro sociale patologico. Una società *disfunzionale*, per usare le parole di Gottlieb (definizione I), nel suo interessante lavoro sul confronto tra la narrativa distopica anglo-americana e russa[29]. Quanto alla specificazione "in genere per malformazione congenita" (sempre nella definizione III), essa ci suggerisce che le cause di quel tipo di *disturbo* nell'organizzazione sociale sono da rintracciare storicamente, ed è qui che la distopia rivela il collegamento imprescindibile con la realtà attuale (definizione II): nei film di fantascienza distopica gli sceneggiatori assumono un'ipotesi (spesso legata all'affermazione di una tecnologia con profonde ricadute sociali) e la sviluppano con rigore fino alle sue estreme conseguenze negative. È questo il *fil rouge* che collega l'utopia alla distopia, due lati della stessa medaglia: "esercizi nell'immaginare delle totalità coerenti, nel far funzionare un'idea"[30]. Utopia e distopia svelano cosa l'umanità sogna e teme, le prime mostrando un ideale migliore di quello vigente, le seconde prospettando un incubo ad occhi aperti. Ma sia l'una che l'altra propagandano idee deterministiche sul comportamento dell'uomo, mettendone in dubbio la capacità di competere con l'inaspettato e l'ignoto, di controllare mezzi e fini delle conoscenza e delle sue applicazioni.

Tecnofobia e anti-utopia

Occorre precisare che l'utilizzo dei termini distopia e antiutopia come sinonimi appare fuorviante. Rispetto all'immaginazione utopica, l'antiutopia si pone come un tipo di *immaginazione scettica*[31], portatrice di una critica intrinseca ai fini dell'utopia (è possibile isolare il bene dal male? Si può considerare la felicità come un fine in sé?), la distopia vi si specchia in termini immediatamente antitetici. Se l'utopia è l'ipotesi di un ordine che si presuppone migliore, l'antiutopia è la satira irriverente dell'auspicata perfezione, mentre la distopia raffigura un mondo che presenta oggettivi fattori di degenerazione. Se la distopia insegna a temere, l'antiutopia insegna a diffidare, conservando una visione della conoscenza, della scienza e della tecnica come metodologia piuttosto che come fautrici della salvezza o della perdizione dell'uomo[32]. La distopia, al contrario, "mantiene una visione della scienza come una forza malevola, o come produttore di tecnologie potenzialmente malevole"[33]. Proprio per questo essa assume spesso i connotati di una tecno-fobia, esasperando le ansie legate ad una o più tecnologie in una prospettiva che tende ad evitare di problematizzare il rapporto tra tecno-scienza e storia umana, preferendo trovare un comodo rifugio nella rifondazione di una società arcadica (un nuovo mito hippie-new age, come nell'epilogo della serie *Mad Max*) da contrapporre al mondo narrativo distopico.

Fra i pochi arcadi non naturalmente buoni (non rousseauiani) vi sono i selvaggi del *Mondo Nuovo*, al di fuori del

Fino alla fine del mondo

quale gli uomini vivono, prede della superstizione, degli stenti e della malattia; ma anche, nel cinema, i ribelli della serie *Matrix*, gli abitanti di Zion, città-esilio e rifugio, utopia in cerca di futuro, destinata a rinascere continuamente dalle proprie ceneri. L'antiutopia (specie il cyberpunk, in letteratura come nel cinema fondato sulle riflessioni intorno alla penetrazione nel corpo umano e sociale delle tecnologie info-telematiche), intuendo l'ibridazione tra bio-logiche e logiche dell'artificiale[34], punta alla ricerca di un umanesimo tecnologico, dove la garanzia del primato della libertà e dell'autodeterminazione del vivente rimane il vero obiettivo di qualsiasi (ri)forma di organizzazione sociale, dove l'antinomia natura-cultura viene riformulata in chiave di continuità e contiguità e dove la finalità narrativa è la ri-appropriazione da parte dell'uomo di ogni tecnologia che tenta di sfuggire ad un uso etico e consapevole (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982, *Brazil*, *Strange Days*, Kathryn Bigelow, 1995, *Matrix*).

Dall'albero del bene e del male all'arca della nuova alleanza, dall'età dei metalli alla balistica intercontinentale, dalla *polis* greca all'*invenzione* dello Stato moderno, dal mito di Prometeo alla tecnologia del vapore, dalla rivoluzione info-telematica all'ingegneria genetica. Ogni conoscenza e ogni applicazione tecnologica viene interpretata alla luce delle categorie umane, che determinano inevitabili conseguenze culturali, sociali, economiche, demografiche, pedagogiche. Quali sfide saremo chiamati ad affrontare in un futuro più o meno remoto? Il cinema di fantascienza col suo universo di simboli, costrutti, linguaggi e contesti continuamente rimescolati e infinitamente variabili, come *mitologia dell'era spaziale*[35] (che si costruisce rielaborando eternamente i mitemi di sempre)[36], come espressione creativa, artistica, autoriale e ampiamente intertestuale[37], come voce di espressione e orecchio di auscultazione della postmodernità, è sicuramente un punto di vista interessante e privilegiato da cui guardare all'evoluzione dell'immaginario sulla tecnologia. Come fertile laboratorio di immaginazione, esso sembra agire come importante universo di simulazione (quasi un esercizio sperimentale di virtualità) dei possibili scenari futuri, raffigurando il timore e la speranza. In questo senso la fantascienza utopica, distopica e antiutopica agisce come stimolo pedagogico[38] della fantasia, della creatività, dell'innovazione estetica, politica e culturale, come atteggiamento, insomma, di duttilità ed esercizio di critica nei confronti delle forme di convivenza praticabili o impraticabili su questo pianeta, e naturalmente anche oltre.

Giuseppe Pillera

Contact

Arancia meccanica

Note

1. *Matrix Reloaded* (*The Matrix Reloaded*, Andy e Larry Wachowski, 2003).
2. Cfr. Arrigo Colombo (a cura di), *Utopia e Distopia*, Bari, Edizioni Dedalo, 1993.
3. Cfr. *La Bibbia*, GS 9, 8-17; GS 22, 15-18; ES 3, 4-10.
4. Cfr. William Robertson Smith, *Lectures on the Religion of the Semites*, New York, Appleton, 1889, http://www.cwru.edu/univlib/preserve/Etana/Lectures/Intro.pdf.
5. Non è forse un caso che il filosofo ateniese, oltre a un'utopia politica come la *Repubblica* (387 a.C. c.ca), scriva anche bellissimi miti. Nel *Timeo* e nel *Crizia* Platone descrive un'Atene ideale pensando a quella che era la città 9000 anni prima, un'età dell'oro perduta per sempre.
6. Mércier fu il primo a spostare l'ambientazione dell'utopia da un luogo ad un tempo remoto ed è quindi considerato il padre dell'ucronia, sebbene nell'uso corrente questo termine indichi le raffigurazioni di un passato alternativo al nostro (le cosiddette *what if stories*).
7. Il titolo completo è *Jcosameron, ovvero storia di Edoardo e di Elisabetta, che passarono ottant'anni presso i Megamicri abitanti aborigeni del protocosmo all'interno del nostro globo.*
8. Salgàri nel 1907 dà alle stampe *Le meraviglie del 2000*, dove immagina un mondo in pieno nazionalismo che isola i dissidenti (anarchici e socialisti) nelle regioni più fredde e che vede l'Italia, "salvezza demografica della razza latina", ritrovarsi lo stato più potente d'Europa.
9. Paolo Mantegazza (1831-1910), patriota, fisiologo, antropologo darwiniano, abile divulgatore e deputato sotto il Regno d'Italia, scrisse nel 1897 *L'anno 3000. Sogno.*
10. Giacinto Spagnoletti, *Letteratura e utopia. Alle origini della fantascienza*, Roma, Empiria, 1998.
11. Raymond Trousson, "La distopia e la sua storia", in A. Colombo, *op. cit.*, p. 24.
12. G. Spagnoletti, *op. cit.*, p. 13.
13. Fondata tra il XVII e il XIX secolo dal medico tedesco Franz Joseph Gall, la frenologia teorizzava che tutte le funzioni psichiche avrebbero una precisa localizzazione cerebrale, con corrispondenti rilievi sul cranio che consentirebbero di determinare i caratteri psichici dell'individuo.
14. Émile Souvestre, *Le Monde tel qu'il sera*, in R. Trousson, *op. cit.*, p. 27.
15. *Oceana*, di Harrington, *Télémaque* di Fénelon, *Icarie* di Cabet, *Freiland* di Hertzka, *Altneuland* di Herzl.
16. *Time Machine* (1895), *A Modern Utopia* (1905), *Men Like Gods* (1923), *The Shape of Things to Come* (1934), da cui è stato tratto il film *Vita futura* (1936) di W. Cameron Menzies.
17. Cfr. Friedrich Engels, *L'evoluzione del socialismo dall'utopia alla scienza*, Roma, Editori Riuniti, 1976.
18. Erika Gottlieb, *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*, Montreal, McGill-Queens University Press, 2001, pp. 40-41 (traduzione mia).
19. Aldous Huxley, *Il Mondo Nuovo*, Milano, Mondadori, 2003, p. 3.
20. Valerio Fissore, "Modi narrativi comparati dei racconti di utopia e di s.f.", in AA.VV., *Utopia e fantascienza*, Torino, Giappichelli, 1975.
21. *Ivi*, p. 51.
22. La fantascienza tende a rifugiarsi nel futuro, così come il gotico e l'horror tendono ad essere ambientati in un passato medievale o in un tempo arcaico indefinito. Anche le coordinate spaziali contribuiscono a definire i generi: così la fantascienza e l'utopia sono tipicamente ambientate in un luogo "altro": l'isola, il pianeta, lo spazio remoto, o in un tempo che ha reso un luogo consueto (il globo terrestre) radicalmente diverso. Cfr. anche Vivian Sobchack, *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza*, Bologna, BUP, 2002.
23. V. Fissore, *op. cit.*, pp. 49-50.
24. La sessualità e/o l'amore (spesso proibiti in quanto vie d'accesso ad un'autonomia di pensiero e azione) funzionano frequentemente da *motore* della rivoluzione interiore dei personaggi.
25. Ray Bradbury, *Fahrenheit 451* (1978), portato sullo schermo da Truffaut nel 1966.
26. Roland Barthes, *I segni e gli affetti nel film*, Firenze, Vallecchi, 1995, p. 53.
27. John Clute, Peter Nicholls (a cura di), *The Multimedia Encyclopedia of Science Fiction*, Danbury, Grolier Electronic Publishing Inc., 1995 (traduzione mia).
28. Cfr. Aldo Duro (a cura di), *Vocabolario della lingua italiana*, Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, 1986.
29. Cfr. E. Gottlieb, *op. cit.*, pp. 3-22.
30. J. Huntington, *The Logic of Fantastic: H.G. Wells and Science Fiction*, New York, Columbia University Press, 1982, p. 142.
31. Cfr. J. Huntington, *op. cit.*
32. Cfr. Adam Mooney, *Fantascienza distopica e tecnofobia*, Intercom Science Fiction Station, http://www.intercom.publinet.it/tf1.htm.
33. Cfr. *ibidem*.
34. Cfr. Franca Pinto Minerva, Rosa Gallelli, *Pedagogia e post-umano. Ibridazioni identitarie e frontiere del possibile*, Roma, Carocci, 2004.
35. William Burroughs, cfr. J. Gattegno, "La fantascienza: una ideologia?", in Adolfo Fattori (a cura di), *L'immaginazione tecnologica: teorie della fantascienza*, Napoli, Liguori, 1980.
36. Cfr. Patricia S. Warrick, *Il romanzo del futuro*, Bari, Dedalo, 1984.
37. Oltre agli esempi già proposti (e proponibili) di adattamenti letterari, occorre sottolineare la vasta l'influenza di Philip K. Dick sul recente cinema di fantascienza americano (cfr. Roy Menarini, *Visibilità e catastrofi*, Palermo, Edizioni della Battaglia, 2001, pp. 63-72). Si pensi, inoltre, anche agli adattamenti da fumetto, teatro, tv, videogioco, nonché alla rappresentazione dei computer e delle reti nel cinema di fantascienza dagli anni Ottanta in poi. Si pensi infine a come il cinema facilmente parli mediante un complesso *pastiche* di allusioni e citazioni (linguistiche e figurative, dirette e indirette) di altre forme d'arte e di altri mezzi di comunicazione.
38. Cfr. Henri Baudin, "Fantascienza e realtà", in A. Fattori (a cura di), *op. cit.*

66. Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica
Venezia, 2-12 settembre 2009

Fuori dal rinoceronte
Lebanon (Samuel Maoz, 2009)

In un campo, i girasoli attendono a capo chino. Non sembra essere la mancanza del sole a farli piegare, ma proprio il sentimento pesante di un'attesa. È l'inquadratura con cui inizia *Lebanon*. Lo spettatore deve prendere fiato. Prima di ritornare in quel campo dove ci aspettano i girasoli si rimane richiusi per 80 minuti all'interno di un carro armato. È il primo giorno della prima guerra del Libano e ci troviamo dentro un tank israeliano, "il rinoceronte". Vediamo all'esterno solo tramite il mirino di un cannone, attraverso due tipi di obiettivo, che ci restituiscono un campo totale e un'inquadratura più ravvicinata (dalla figura intera al primo piano). Il salto dall'uno all'altro è segnato da un rumore metallico. Anche ogni movimento del cannone (e quindi di camera) è accompagnato da un suono meccanico. Vediamo come vede un soldato, il nostro unico punto di vista è il suo. Il film non ha però nessuna vocazione a diventare uno sparatutto in prima persona. Quei quattro ingenui soldati di leva che abitano il rinoceronte non sono capaci di sparare. Il carro, creato per colpire rimanendo invulnerabili, è gestito da uomini che non sanno fare la guerra.
Una targa all'interno del tank afferma: "L'uomo è d'acciaio, il carro armato è solo ferraglia". Il film dimostra che la seconda parte dello slogan è esatta, ma la prima è evidentemente sbagliata. Lo si capisce già dalle sequenze iniziali, quando Shmulik, il tiratore, non trova il coraggio per sparare a una macchina con a bordo due guerriglieri nemici. La mano, che si vorrebbe d'acciaio, trema invece sul grilletto: è incerta, fatta di nervi e di sangue. La retorica con cui è costruito lo slogan si rivela quindi fatalmente tale: suona bene ma non corrisponde al vero. *Lebanon* mostra come sia solo ferraglia anche l'apparato strategico-militare che dovrebbe proteggere i soldati fornendo loro una tattica e degli ordini certi. Ferraglia, continuando a risalire, è l'apparato ideologico dello Stato di Israele, che nasce come rifugio e utopia e finisce per usare in battaglia armi proibite dalle convenzioni internazionali (basta avere l'accortezza di non chiamarle con il loro nome, suggerisce un comandante nel film: "fumogeni" al posto di "fosforo bianco"). Di fronte a tutte queste ferraglie, come fa l'uomo, solo lui, a essere d'acciaio?
L'isolamento del rinoceronte è turbato dagli spari, fuori, dalla paura dei soldati, dentro, da elementi che da fuori entrano dentro: a sconvolgere il già precario equilibrio dei militari penetrano nel carro armato il cadavere di un commilitone, un prigioniero siriano, un falangista. La corazza non protegge. Rende goffi i movimenti come un'armatura medievale ma non crea una vera barriera di sicurezza tra ciò che è dentro e ciò che dovrebbe rimanere fuori – il nemico, il male, la morte. Là fuori avvengono cose che da dentro non si riescono a decifrare: come si fa a capire, attraverso un mirino, se chi guida un furgone è un terrorista o un innocente commerciante di galline? Qualcosa si insinua nel tragitto che porta dall'oggetto al soggetto della visione. Un dubbio, una ferita.
Lebanon manifesta tuttavia i suoi limiti quando si dimostra incapace di svolgere questa considerazione sul *fuori*. Essa rimane a portata di mano di un regista, Samuel Maoz, che non vuole o non riesce pienamente a darle spazio. *Lebanon* preferisce concentrarsi sulle psicologie dei soldati quando le stesse premesse del film sembrerebbero dichiarare che non è solo la claustrofobia del carro o la fragilità di menti acerbe a creare il dramma individuale e collettivo, ma la mancanza d'aria cui costringe un punto di vista obbligato. Il senso di insicurezza personale dei quattro giovani militari non deriva solo dalla legittima debolezza di ogni soldato di leva mandato in guerra, ma anche dall'essere costretti all'interno di questo labile e mobile confine che non permette di leggere correttamente la realtà che sta all'esterno. È dall'assenza di controcampo che nasce ogni sconforto, dall'impossibilità a concepire un'idea del mondo che non dipenda dal mirino del proprio cannone.
La percezione della guerra non può che essere soggettiva, ci dicono alcuni interessantissimi esempi di cinema israeliano recente, introspettivo e autobiografico – da *Kippur* (Amos Gitai, 2000) a *Valzer con Bashir* (*Vals im Bashir*, Ari Folman, 2008) a *Z32* (Avi Mograbi, 2008). Gitai e Folman raccontano la loro personale esperienza nell'esercito, la guerra del Kippur e la prima guerra del Libano. Mograbi, per parlare di una rappresaglia israeliana in Cisgiordania, realizza "una tragedia documentario musicale" in cui sente di dover mettere in scena se stesso in prima persona. La guerra non produce solo una cesura esistenziale, ma anche il bisogno di raccontarla e allo stesso tempo l'impossibilità di farlo – per le difficoltà a elaborare il lutto, a raccogliere la memoria, a render conto di qualcos'altro che non sia la limitatezza del proprio sguardo di soldato. La mancanza del controcampo, caratteristica del *war-movie* come genere, viene perciò qui enfatizzata in tutta la sua imbarazzante prepotenza. Raccontare entrambi i punti di vista, come fa Clint Eastwood rappresentando Iwo Jima, non sembra un'opzione concessa a dei reduci.
Anche Samuel Maoz – autore praticamente esordiente e carrista durante la guerra in Libano – restituisce un'angolatura che ammette di non poter essere che parziale: il regista si ritira all'interno del carro per riportare l'unico punto di vista che conosce. Se questa operazione è del tutto legittima e capace di dare forza al racconto, un altro tipo di parzialità gli va invece rimproverata: il suo sguardo, nei momenti in cui si spinge fuori dal rinoceronte, si dimostra infatti drammaticamente inadeguato.
Quando vediamo il Libano e la guerra che lo invade, quel che rimane nell'occhio del regista è solo retorica: dei terroristi che avanzano verso il tank con facce che già denunciano il loro perfido fanatismo; un commerciante moribondo, appena trasformato in un sanguinante tronco umano, che nonostante questo invoca "Shalom"; un vecchio immobile su una sedia davanti alla soglia di casa; una lacrima che cade carica di pathos dall'occhio di un asino; una donna cui è stata appena uccisa tutta la famiglia, con i vestiti in fiamme, denudata e visivamente violata dalla guerra... Maoz pare confrontarsi non con il fuori ma con alcuni stereotipi iscritti nel suo sguardo. Anche il ruolo del falangista, carico di cattiveria, si espone al rischio di delega di responsabilità e di macchiettismo: riconosciuta l'oggettiva colpevolezza storica dei falangisti, all'interno di *Lebanon* la figura svolge a tutti gli effetti il ruolo di parafulmine. Lo stesso racconto lungo e inutile di una polluzione giovanile serve solo a ribadire il già noto, ovvero che quei ragazzi preferirebbero essere altrove.
I terroristi malvagi, l'errore fatale, l'invocazione di pace, la rassegnata imperturbabilità degli anziani, la lacrima dell'innocente, la *mater dolorosa*, l'incarnazione del male, il ricordo d'infanzia... Ognuno di questi momenti costituisce un luogo comune. Sono visioni che non vengono, inattese, da fuori. Samuel Maoz sembra mostrare inquadrature che già aveva in mente più che le immagini che la guerra gli ha messo davanti agli occhi. È davvero paradossale: un regista costruisce un film sulla parzialità dello sguardo e poi non riesce a controllarla, non riconoscendo i pregiudizi che ne sono il frutto esclusivo.

Alberto Brodesco

Un bavarese del tardo medioevo a Hollywood

Il cattivo tenente - Ultima chiamata New Orleans (*Bad Lieutenant: Port of Call New Orleans*, Werner Herzog, 2009)
My Son, My Son, What Have Ye Done? (Werner Herzog, 2009)

È singolare vedere nella rassegna veneziana due grandi film in concorso, nella stessa giornata. Se per giunta questi sono diretti dallo stesso autore, ci troviamo davanti ad una rarità. Se in più, si tratta di due film di Werner Herzog, girati ad Hollywood, con cast e produzioni del tutto nuove per il regista, allora siamo testimoni di un evento unico. Ogni *set* americano propriamente detto, *è* Hollywood, o meglio fa parte di quel grande non-luogo cinematografico, che straborda oltre il teatro di posa, fino a luoghi più o meno topici nell'immaginario americano come New Orleans o San Diego. Ancor più che sul proprio "essere tedesco", ogni regista proveniente dalla Germania del dopoguerra ha fatto prima o poi i conti (forse ad eccezione di Syberberg) con la cultura americana, con le sue *superfici*: con i fumetti, il rock'n'roll, la *Coca-Cola* (si pensi a Wenders e molti altri).

Scegliamo di scrivere anzitutto di *set*, nonostante la mole di argomenti messi in rilievo da Herzog nelle due pellicole, poiché riteniamo la vera novità di queste consista proprio nella *mise en scène*, nella *presenza* e nell'articolazione di oggetti e personaggi nei luoghi del film.

Se in tutta l'opera del regista, senza esclusione, il set è motivo di immersione totale nella materia, accettazione del rischio e messa in gioco di se stessi, fino ai confini della resistenza umana, è la prima volta che avvertiamo la finzione, la costruzione di uno spazio più vicino a quello teatrale che a quello fisico o simbolico di ogni film precedente.

È vero che lo stesso Herzog ha dichiarato più volte di non avere nulla a che fare con il "cinema diretto", e di ambire ad esserne "il becchino". Tuttavia che si trattasse dei deliri febbrili di *Aguirre* (*Aguirre, der Zorn Gottes*, 1972) nel Rio delle Amazzoni o delle suggestioni pittoriche del romanticismo nella campagna della Franconia di *Kaspar Hauser* (*Jeder für sich und Gott gegen alle*, 1974) la chiave per accedere ad un mondo aldilà di quello captato dalla nostra limitata percezione (si pensi a *Cuore di vetro*, *Herz aus Glas*, 1976) e il tentativo di mettersi in comunicazione con esso, risiedeva puntualmente nell'utilizzo di luoghi reali, pertinenti alla natura selvaggia, o ad una civiltà precapitalista.

La "intensificazione" della realtà, e il conseguente effetto di straniamento, era ottenuta sempre e comunque mediante l'uso di immagini rubate all'universo sottostante il sottile strato della civilizzazione: "come un sottile strato di ghiaccio, su un oceano profondo di caos e oscurità"[1].

Si vedano a questo proposito anche le immagini dell'America marginale, del malinconico luna park de *La ballata di Stroszek* (*Stroszek*, 1977), e le minacciose profondità subantartiche de *L'ignoto spazio profondo* (*The Wild Blue Yonder*, 2005).

È vero che Herzog, come ci è già capitato di scrivere, non ha mai realizzato un documentario. È però altrettanto vero che non ha mai realizzato una finzione, propriamente detta. Fin da *Segni di vita* (*Lebenszeichen*, 1968) il regista ha lavorato da completo autodidatta del cinema, scrivendo un testo di prosa in luogo della sceneggiatura.

Non è mai esistita una storia.

È questo il sentimento che trasuda dalle numerose parabole di uomini *bigger than life* di Herzog, dai personaggi eccentrici kinskiani, è questo che dice enigmaticamente, prima di morire, *Kaspar Hauser*: ho scritto una storia, di cui però conosco solo l'inizio. Non c'è *storia*, nella vicenda dell'uomo, ma solo enigma, il grande enigma del quale sono intrisi tutti i ritratti herzoghiani.

Laddove un autore, realizza lo stesso film, ancora e ancora, un grande autore lavora sul linguaggio, cercando di rinnovarlo e di mettersi in discussione. Questo è ciò che fanno tuttora De Oliveira o Jaques Rivette, e ciò che non riesce invece a Michael Haneke, i cui film "a tesi" sembrano ripetersi, uguali a sé stessi: *Funny Games*, certo divertenti, ma non così interessanti.

Per avvicinarsi al mistero (nel senso religioso della sua etimologia, dal greco *mysterion: cosa da tacere*), nei suoi film americani, Herzog sceglie due diversi racconti, per aspirare a qualcosa di molto più antico di ogni narrazione, qualcosa che è possibile ritrovare nelle strutture inerenti al tragico, nelle pulsioni più primitive e sottostanti a qualunque civiltà (nel caso di *My Son*, pensiamo al tema del matricidio).

Per *The Bad Lieutenant: Port of Call – New Orleans* l'autore "pesca dal mucchio" una sceneggiatura hollywoodiana, peraltro già utilizzata da Abel Ferrara nel 1992.

Per il difficilissimo *My Son, My Son, What Have Ye Done?*, Herzog si serve di un fatto di cronaca al quale si era già interessato anni prima, i cui avvenimenti e la cui struttura, si avvicinano misteriosamente alla tragedia greca, e in particolare all'*Elettra* di Sofocle.

Il cattivo tenente - Ultima chiamata New Orleans

Nel primo caso il regista gira nella New Orleans post-Kathrina, nel secondo sui luoghi reali della tragedia da cui trae ispirazione.

Entrambi i racconti si prestano agli intenti di Herzog: da una parte la sperimentazione di uno stile e di un modo produttivo nuovo, dall'altra l'approfondimento dei propri temi cardine.

La sfida consiste nella *mise en scène*, e di conseguenza nello stile: esso opera per la prima volta in direzione di un raccordo fra gli elementi visivi coerente e orientato verso il cinema hollywoodiano. Il regista opta, caso per lui inedito, per *découpage* in cui campo e controcampo, insieme e dettaglio, fuoco, angolazione e profondità si articolano in modo puntuale ed omogeneo, addirittura convenzionale. Sono naturalmente esenti da ciò gli inserti in digitale, iperrealisti, di entrambi i film: le immagini ricorrenti di rettili, e quelle della Cina rurale, il cui ruolo straniante serve, se necessario, a rimarcare la "normalità" della pellicola nella sua interezza.

Ha rilievo fondamentale, nell'opera di Herzog, la figura del cerchio, che torna ossessivamente, richiamata nella forma delle cose, dei movimenti degli esseri animati, in quelli della macchina da presa, nell'immagine emblematica di un'auto che gira su se stessa, senza guida, all'infinito.

Il cerchio, come più volte sottolineato dall'autore, rappresenta allo stesso tempo *il rituale* e *l'inevitabile*.

Nel primo dei due film, il motivo poliziesco hollywoodiano, la compulsione del protagonista e della società in cui vive (sesso, gioco d'azzardo, droga, alcool), il vacuo e arbitrario *happy ending* finale, smentito dalla riproposizione della scena iniziale del film (la discesa agli inferi del protagonista) non fanno che convergere verso una struttura perfettamente circolare.

È *l'inevitabile*.

Un'America herzoghiana, scissa fra *new age* e capitalismo, fra culture antichissime (quella africana, molto presente a New Orleans, quella del *voodoo* e della *santería*) e la morale distorta del liberismo: l'apocalisse non è più nel deserto, la civiltà statunitense è ai piedi del vulcano, pronto ad esplodere.

Non c'è *karma*, e lo spirito di un nativo danzante si può scacciare con le revolverate di uno spacciatore di *crack*.

Il rettile, impassibile e onnipresente, è il simbolo di questa trasformazione, dei cicli e ricicli storici.

In *My Son* la circolarità è tutta nella struttura tragica, nella successione ineluttabile degli eventi, di conflitti fra i padri e i figli, nella sua ripetizione infinita.

La vicenda ha luogo, punteggiata da flashback, nell'arco di un'unica giornata, proprio come succedeva nel teatro greco. Non va dimenticato l'interesse di Herzog per il mondo classico, già evidente nel primo corto *Herakles* (1962): il regista trascorre l'adolescenza fra i libri di storia antica e i viaggi nel Mediterraneo. Nella tragedia, ciò che vediamo è il dionisiaco, "imbrigliato" in una struttura apollinea. Il coro genera una visione distorta, onirica, frutto della propria follia, che il pubblico vede riflessa in uno specchio, in una "illusione" di ordine apollineo.

Anche nel film, la follia del protagonista viene raccontata in un racconto lineare, visivamente coerente.

Come nella tragedia di Sofocle, le vicende appaiono come una visione nitidamente disegnata, plasticamente reale, alla quale soggiace però il panico profondo dell'ebbrezza di Dioniso, il flusso impetuoso della vita che si impone con potenza irresistibile.

È *il rituale*.

Maurizio Buquicchio

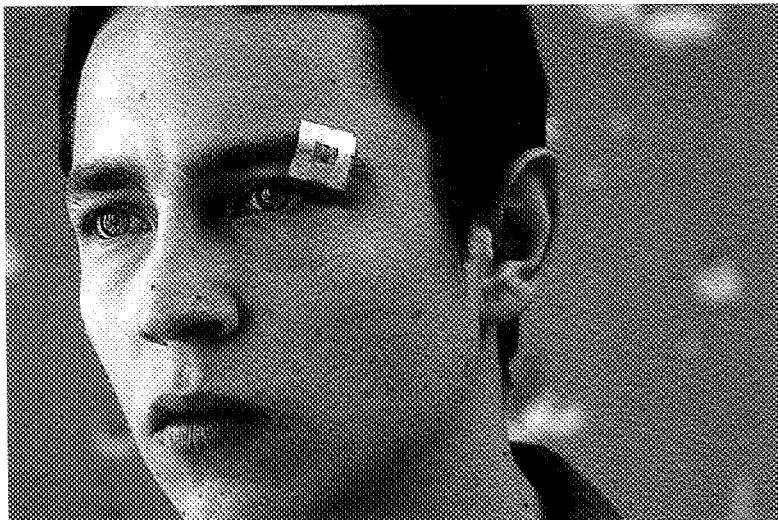
Note

1. Werner Herzog, in Paul Cronin (a cura di), *Herzog on Herzog*, London, Faber and Faber, 2002, p. 2.

Parenti serpenti

Je suis heureux que ma mère soit vivante (Claude & Nathan Miller, 2008)
My Son, My Son, What Have Ye Done? (Werner Herzog, 2009)

Uno dei temi più ricorrenti nella selezione di quest'anno della kermesse veneziana è stato quello dei rapporti famigliari, al centro di buona parte dei maggiori film in concorso. È il caso del toccante e intenso rapporto padre-figlio di *The Road* (John Hillcoat, 2009), puntuale trasposizione del romanzo di Cormac McCarthy, di *Lo spazio bianco* (Francesca Comencini, 2009), dedicato ad un difficile approccio alla maternità, o ancora di *Lola* (Brillante Mendoza, 2009), film "a sorpresa" tra quelli in concorso, dove in una piovosa Manila due nonne affrontano le conseguenze di un tragico crimine. Due, tuttavia, sono le pellicole, seppur lontanissime tra loro per intenti e linguaggio, accomunate dal fatto di rappresentare la relazione genitore-figlio in chiave distruttiva, fino all'estrema conseguenza del matricidio. Si tratta di *My Son, My Son, What Have Ye Done?*, altra "sorpresa" della Mostra e ben secondo film in concorso per Werner Herzog, e *Je suis heureux que ma mère soit vivante* di Claude e Nathan Miller, per la sezione Giornate degli autori.
Il film di Herzog, si ispira a un delitto avvenuto a San Diego nel giugno 1979. Brad McCullum (Michael Shannon), appassionato di basket e recitazione, uccide la propria madre con una spada nel soggiorno dei vicini per poi rinchiudersi in casa con due misteriosi ostaggi. Mentre la polizia presidia il luogo, la fidanzata del giovane e il maestro Lee Meyers, con i quali Brad collaborava alla messa in scena dell'*Elettra* di Sofocle, da lui morbosamente sentita, raccontano la trasformazione psicologica del giovane nel corso dell'ultimo anno, in seguito ad un tragico viaggio in Perù. È il destino stesso di Brad che si compie di fatto come un viaggio, tanto fisico – le riprese hanno avuto luogo in California, Perù, Canada e Cina – quanto mentale, in un percorso di progressivo isolamento dal mondo come dalla compagnia teatrale in cui il giovane recita. I paesaggi che Brad attraversa, e che da sempre ricoprono un ruolo fondamentale nei film di Herzog, cambiano progressivamente con ritmi definiti, conducendo lo spettatore da un'ambientazione selvaggia ad un paesaggio alienante e innaturale, come la stessa casa dell'omicida, vero e proprio "tempio dei fenicotteri". Un viaggio, appunto, che si dispiega attraverso i ricordi di ciascuna persona coinvolta, articolati in un percorso che procede alternando, in cicli sempre più rapidi all'approssimarsi del tragico epilogo, sequenze del tempo presente che portano avanti l'intrigo "poliziesco" e *flashback* che raccontano il precipitare della condizione psicologica del ragazzo. È però sempre lo sguardo di Brad a guidare la narrazione, perno dei destini dei vari personaggi e punto di riferimento per gli spettatori direttamente interpellati attraverso sguardi in macchina in scene composte come *tableaux vivants*, emblema degli sconfinamenti tra ragione e follia, rappresentazione e realtà.
La partecipazione di David Lynch, come produttore esecutivo, traspare in diversi modi: dalla scelta per il cast di suoi "fedelissimi", allo sguardo lanciato sulla borghesia statunitense, paralizzata in comportamenti sociali standardizzati, rispetto alla quale, però, l'eversione di Brad non può non farci pensare agli antieroi per eccellenza del regista tedesco quali Aguirre, Fitzcarraldo e Cobra Verde. Herzog non cerca di svelare le ragioni del gesto del matricida, bensì "osserva le cose da una prospettiva più misteriosa e complessa", a detta dello stesso Shannon, domandandosi piuttosto per quali tortuose, oscure vie si muova il subconscio umano.
La volontà d'indagine psicologica è invece trasparente nell'altro film che affronta il tema del matricidio e che ripropone, seppur in modo differente, lo stesso sostrato freudiano e l'exemplum del mito greco (questa volta quello di Edipo): *Je suis heureux que mon mère soit vivante* di Claude e Nathan Miller, genitore e figlio a loro volta. Di nuovo, la narrazione prende il via da un fatto di cronaca, ispirandosi ad un articolo del '91 di Emmanuel Carrère, figura di riferimento della élite culturale francese. Julie Martino, una giovane sbandata, abbandona i suoi figli, Thomas di 5 anni e Patrick di 2, i quali vengono adottati da una coppia verso cui Thomas manifesta presto un ingiusto e violento rancore, che denuncia il suo irrisolto senso di abbandono. La ricerca della madre naturale diventa nel tempo, per il giovane, sempre più un'ossessione, fino a travolgere i rapporti faticosamente costruiti con la famiglia adottiva e segnare una distanza persino con l'amatissimo fratello che nulla ricorda. Thomas (da adulto interpretato da un talentuoso Vincent Rottiers), trovata la madre, instaura con lei una vita parallela. "Qui a deux raisons perd la raison" recita un motto francese e Thomas diviene sempre più estraneo alla famiglia adottiva, pur rimanendo alieno alla nuova. Le frustrazioni così accumulate da Thomas non possono che sfociare in tragedia, nell'esplosione violenta che si scatenerà inevitabilmente verso l'oggetto assoluto del suo amore: Thomas si avventa sul corpo a lungo desiderato, anche eroticamente (l'Edipo freudiano), della madre, in un connubio tra *eros* e *thanatos* che sembra l'unica via possibile verso la riconciliazione, testimoniata dalla frase conclusiva di Thomas che dà titolo alla pellicola stessa. Il matricidio diviene rivincita verso colei che Thomas sente essere la donna della sua vita. Quando sua madre lo ha abbandonato, dicono i Miller, Thomas aveva l'età in cui i rapporti con essa erano fondamentalmente sensuali e affettivi; l'abbandono fa sì che ella venga ora a cancellare, di fronte agli occhi del ragazzo, tutte le altre donne e le altre fonti di affetto.
Claude Miller, al suo quindicesimo lungometraggio – il primo realizzato col figlio Nathan – è tutt'altro che nuovo alle ferali turbolenze nei legami tra genitori e figli, e torna qui a indagare i turbamenti, le inavvertite violenze e i delitti nascosti che legano i figli ai genitori. È questo *fil rouge* che percorre l'intera filmografia milleriana, da *Guardato a vista* (*Garde à vue*, 1981) a *Mia dolce assassina* (*Mortelle randonnée*, 1983) a *Betty Fisher* (*Betty Fisher et autres histoires*, 2001). L'identità, per Claude Miller, è uno statuto incerto. L'unica via di conoscenza possibile è dunque il pedinamento, quale strumento di un'indagine psicologica che cerca di montare insieme i frammenti e attribuirgli un senso, per quanto fallibile. Nel film si ricorre, allora, come nel film di Herzog, ad un'elastica costruzione temporale che, disinteressandosi dell'evidenza e della leggibilità immediata, costruisce l'identità di Thomas come un flusso continuo di stati emotivi opposti, di attimi lontani e inconciliabili. Il suo non-tempo, benché immerso nella quotidianità, appare sempre proiettato in un passato remoto che torna a galla con forza. A differenza del film di Herzog, però, lo stile è minimalista, i colori smorzati e il montaggio asciutto nel mettere a contatto la concretezza delle scene a due, dei dialoghi, delle liti, con la delicata intimità dei ricordi d'infazia, le soggettive del protagonista bambino fatte di nuvole, mani, ritagli di corpi e di vesti. Anche la recitazione è spoglia, i dialoghi scarni: i silenzi lunghi, prolungati, consentono ai capaci interpreti una recitazione espressiva efficacissima e allo spettatore la partecipazione ad un dolore interiore radicato quanto afasico, e conducono con estrema naturalezza il racconto da una quotidianità qualunque alla tragedia più inaspettata.

Laura Ester Sangalli

Je suis heureux que ma mère soit vivante

Le recite sotto il Saint Loup

Una riflessione sul teatro in *Questione di punti di vista* di Jacques Rivette

La genesi di *Questione di punti di vista* (*36 vues du Pic Saint Loup*, Jacques Rivette, 2009) è da rintracciarsi nell'interesse quasi ostinato di Rivette per il teatro sin dal suo ritorno alla regia cinematografica negli anni Sessanta, dopo la breve parentesi televisiva. Anche se in questo film non si fa teatro, comunque si recita, anzi – come nella commedia antica –, la persona recita dietro una maschera a doppia faccia, triste e allegra (doppio è il clown alcolista, sdoppiata è la psiche della protagonista, doppia è la vita del forestiero che s'intromette nella routine del circo). Alla vigilia di una tournée estiva, il proprietario di un piccolo circo muore improvvisamente. Per cercare di salvare la stagione, la troupe decide di rivolgersi alla primogenita del fondatore, Kate. Affascinato da Kate, ancorché segretamente attratto dal mondo del circo, Vittorio, italiano in viaggio d'affari, si aggrega alla compagnia per qualche data. Il teatro contribuisce, in questo film, a disincarnare l'evento filmato, per farne una pièce sulla recita fasulla (seppur necessaria) dell'individuo, le cui mosse, sebbene premeditate, restano immancabilmente dominate dal fato. Anche se qui lo spazio non è quello di un palco, ma è quello racchiuso dall'arena di un circo *rétro* con le sue tipiche figure (la trapezista, il clown, il forzuto, la contorsionista), l'azione si svolge come a teatro. Ai personaggi sono assegnati caratteri persistenti, la narrazione si basa sulla continuità degli avvenimenti. Inoltre, il gioco scenico è retto principalmente dal dialogo che smaschera gli innamoramenti (non corrisposti) come in una commedia di Marivaux. Così i colpi di scena che provocano una svolta nella vicenda (il soliloquio di Kate sulla tomba, la spiata della fanciulletta a Vittorio, la guarigione di Kate), sono narrati *post facto* dai personaggi stessi. Nella chiusa del film, Vittorio e la trapezista (sorta di ninfa riparatrice) appaiono a rotazione sulla soglia del tendone circense. Uscendo dalla scena, i due escono anche dalla parte, e possono pertanto enunciare allo spettatore come per ciascun personaggio si è sciolta la rispettiva sottotrama, finché il film non si chiude a imitazione di una commedia greca con l'"esodo" dei personaggi. Come nella *Recita a quattro* (*La Bande des quatre*, 1988), dove le protagoniste recitano continuamente, anche qui la finzione della messinscena nella messinscena finisce per autenticare un accadimento tragico esorcizzandolo. *La recita a quattro* è in effetti il terzo film di Rivette sul teatro dopo *L'Amour fou* (1969) e *L'amore a pezzi* (*L'Amour par terre*, 1984). L'uno ruota intorno a una messa in scena amatoriale dell'*Andromaca* di Racine, l'altro ha come protagonista sempre Jane Birkin che impersona un'attrice di teatro domestico. Tra la realizzazione del primo e del secondo film, Rivette aveva persino ipotizzato di terminare il montaggio del girato in 16mm con il quale nell'*Amour fou* si fissano le prove teatrali. Lo scopo sarebbe stato quello di creare un film (il teatro) in calce al film[1].

Rivette realizza qui un film basato sull'unità spazio-temporale delle scene (coese mediante l'impiego assiduo del pianosequenza alternato al piano fisso). Lo struttura intorno a una narrazione che procede per messa a nudo di fenomeni, intesi come descrizioni di avvenimenti dal punto di vista di protagonisti e comprimari. *Questione di punti di vista* si presenta appunto come un film *falado* che sfrutta il potere affabulatorio della parola. Kate espone sin dapprincipio il suo mistero, pensando ad alta voce, di fronte alla tomba del padre che all'epoca del misfatto non volle fermare la tournée, nonostante il lutto doloroso della figlia. Rivette chiede qui all'auditore di sospendere le proprie facoltà critiche e credere al monologo interiore della Birkin che si rivolge a se stessa, ma anche a un defunto, e a chi la osserva al di là della cinepresa. In tal senso, Rivette sembra ripiegare sul classico meccanismo di "sospensione dell'incredulità" così come formulato da Corneille (drammaturgo chiave per il regista) nelle prefazioni alle sue opere teatrali[2].

Si potrebbe azzardare che Rivette insista, in questo lavoro, a filmare un'unica e sola idea, che riguarda il concetto stesso di messa in scena come luogo di rivelazione della morte. Uno dei comprimari, il clown bianco incline all'alcolismo, è avvezzo a speculare sul senso dell'esistenza e sulla sua inspiegabile cesura. Coerentemente, il clown ripete un unico *sketch* che dovrebbe chiudersi con lo sparo in bocca a un volontario (il quale è stato invitato a fermare la pallottola afferrandola tra i denti e sputandola su un piatto). Ma la farsa, anziché provocare una macabra risata, non fa ridere proprio nessuno. La pistola peraltro viene soltanto mostrata e mai usata, con l'unica funzione d'insinuare un pensiero d'inettitudine e decadentismo. La sfida costante alla morte che i due comici inscenano sembra alludere a una morte realmente occorsa e che incombe ineluttabilmente sui due. Come esclama Vittorio, "l'arena è sì il posto più pericoloso al mondo, ma anche quello dove tutto può accadere".

Questione di punti di vista

La storia segreta del film (il *plot* inteso alla maniera rivettiana come "complotto"[3]) s'impernia su un omicidio involontario avvenuto in circostanze sospette. Come nelle tragicommedie di Rivette a sfondo poliziesco, la presenza dell'intrigo (il retroscena del possibile delitto) complica la trama con sottotrame afferenti a un passato remoto. Da ragazza, Kate amava un artista più anziano, inviso al padre di lei, capocomico e possessore del circo dove lavoravano i due. L'amato era morto in circostanze sospette mentre partecipava al numero della frusta. In preda all'ira e al dolore, Kate si è isolata a Parigi per quindici anni. Quando torna al circo, in realtà sta cercando di ricucire i rapporti a fronte di un trauma che l'ha resa come invalida mentalmente. Kate è infatti convinta che la colpa dell'infausta morte ricada su di lei, per aver scatenato la gelosia del padre. Dal punto di vista della donna, il vecchio impresario avrebbe esibito la sua autorità, scudisciando l'amante di lei sino a provocarne la morte. Egli avrebbe poi fatto passare il misfatto per una tragica fatalità derivante dai cosiddetti rischi del mestiere. Per salvarsi dal trauma, la protagonista dovrà rivivere le circostanze che provocarono la morte accidentale dell'amante: perciò la si porrà di fronte al numero della frusta che venne proibito dopo il fatto di sangue. Come sciolta da un sortilegio, nel finale Kate ricorda e rimuove il lutto, superandolo. Avviene così la sua agnizione di personaggio disamorato che ha dato finalmente sepoltura all'innamorato ingiustamente ucciso.

Il titolo del film rinvia al picco Saint Loup – storicamente sito di romitaggio – che domina il paesaggio della Linguadoca sin da quando la protagonista si rimette a provare solitaria il numero da funambola alla ricerca di un'abilità che ha perso dal momento della sua fuga. Come Cézanne che, per dipingere bene un paesaggio, deve prima conoscerne le caratteristiche geologiche, anche Rivette dedica all'arco roccioso uno studio a sé stante, servendosi di una lunga panoramica, prima di ambientarvi l'azione del film. Non diversamente, Straub-Huillet avevano inquadrato da lontano la Sainte Victore in *Cézanne* (1989), sempre nella Francia del Sud. Lo scorcio del Saint Loup crea delle rime all'interno del film e ripetendosi produce un effetto ipnotico. Ne rivela appieno il valore simbolico la veduta notturna del finale, con l'immensa luna al di sopra del crinale roccioso che relega in qualche modo gli episodi trascorsi a una dimensione mitica.

Dunja Dogo

Note

1. Jacques Rivette in Antoine de Baecque, Charles Tesson (a cura di), *La nouvelle vague*, Roma, Minimum Fax, 2004, p. 260.
2. Vedi il debito che Rivette dichiara di aver contratto con l'opera di Corneille in Serge Daney, "La vedetta. Conversazione con Jacques Rivette", in AA.VV., *Jacques Rivette. La regle du jeu*, Torino, Edizioni Museo Nazionale del Cinema di Torino, 1991.
3. *Ivi*, p. 23.

XXIII Il Cinema Ritrovato

Bologna, 27 giugno-4 luglio 2009

Cinema del 1909, tra immagini sensazionali e montaggio lineare

Nel documentario *Chasse à la pantere* (Alfred Machin, Francia, 1909) – facente parte della sezione del festival *Cento anni fa: i film del 1909* – un campo medio che mostra la pantera catturata è seguito da un primo piano del volto insanguinato dell'animale: lo stacco di montaggio vuole enfatizzare una scena *realistica* e *sensazionale*. Il cinema si è vantato spesso, sin dai suoi esordi, di saper mostrare un certo evento "in moving pictures", e cioè secondo criteri di "realismo" fino ad allora sconosciuti. Le *Vues* Lumière dovevano colpire l'immaginazione dello spettatore proprio per questo, anche se Louis Lumière stesso vedeva il cinema come una "invenzione senza futuro", pensando che gli spettatori si sarebbero annoiati di questa rappresentazione del reale: al principio le immagini della famiglia giapponese che mangia, o quelle del battello sul Nilo (e tante altre ancora), hanno un forte ascendente sullo spettatore, ma presto come potranno mantenere un carattere sensazionale (aggettivo largamente usato all'epoca) e non apparire noiose? *Chasse à la pantere* dà ragione, da un certo punto di vista, ai timori di Lumière: nel 1909 il cinema naturalmente non è morto, anzi si è ormai definitivamente affermato come una grande industria della narrazione, ma un documentario può attirare l'attenzione dello spettatore soltanto presentando una notizia d'attualità di grande interesse (anche dell'ambito sportivo: il programma del 1909 dedicato all'Italia comprendeva, tra l'altro, *Primo giro ciclistico d'Italia*, della SAFFI-Comerio), oppure un soggetto fuori dell'ordinario, qual è appunto la cattura di un animale pericoloso in una terra selvaggia. Machin e la sua troupe Pathé, peraltro, realizzarono una serie, seguendo una modalità produttiva di grande importanza nel cinema delle origini: il tema della caccia in terre lontane viene proposto anche in *Chasse à l'hippopotame*, *Chasse à la giraffe*, *Chasse aux éléphants*, e altri ancora. Anche altri film della sezione 1909 mostrano l'interesse verso mondi lontani, a partire dai titoli esplicativi: *Dans l'Afrique mystérieuse* (Pathé, 1909), *Industrie de la peau des serpents au Java* (Pathé, 1909), *Récolte, manipulation ed exportation du café* (Pathé, 1909), che ci ricorda la violenza del colonialismo nello Stato Libero del Congo. Non è un caso – sia detto *en passant* – che nello stesso 1909 il viaggio che l'ex-presidente americano Theodore Roosevelt compie in Africa riscuota grande interesse presso l'attenzione pubblica americana: aldilà della grande popolarità di Roosevelt, a riaffacciarsi nei resoconti del viaggio, come nell'ultimo film Pathé appena menzionato, è la prospettiva etnocentrica che vede il bianco civilizzato immergersi in un mondo primigenio e barbaro. Inevitabilmente, il viaggio dette vita ad un film, *Roosevelt in Africa*, distribuito nel 1910 e diviso per scene il cui titolo, ancora, mette in risalto l'evento sensazionale di volta in volta rappresentato. La struttura fondata su scene forti (ma priva di una linearità complessiva) è un residuo del cinema dei primi anni cui molti film del 1909 cercano di sopperire.

Sin dall'inizio, a ben vedere, il cinema aveva sfruttato l'illusione di verosimiglianza per mostrare eventi dotati in sé di un carattere sensazionale: vedi, ad esempio, la decapitazione di una regina (*The Execution of Mary Queen of Scots*, Stati Uniti, 1895), lo sparo di un bandito indirizzato verso lo spettatore (*The Great Train Robbery*, Stati Uniti, 1903), ed ancora uno sparo che coinvolge una banda di contraffattori (*Raid on a Coiner's Den*, Gran Bretagna, 1904). Sono questi esempi che più si adattano al concetto di "realismo sensazionale" teorizzato da Singer in *Melodrama and Modernity* e da lui utilizzato per studiare i *serials* americani degli anni Dieci: in sostanza, se un evento – per quanto spettacolare e fantasioso esso sia – è rappresentato in modo verosimile, lo spettatore si immedesimerà in modo più efficace nella narrazione[1]. Non a caso, la famosa scena di *The Great Train Robbery* è introdotta nel catalogo Edison con il titolo "Realism", e preannuncia una visione "lifelike" del bandito, che comporta un avvicinamento della macchina da presa all'attore. Parallelamente, anche la scena di *Raid on a Coiner's Den* enfatizza lo sparo ricorrendo ad un primo piano. Ma in questi due esempi le inquadrature ravvicinate non sono collegate in modo fluido ad altre inquadrature, secondo i principi della scala dei piani che si affermeranno con il montaggio classico, perché a contare è soprattutto lo shock (quello che Gunning ha chiamato "attrazione") che la singola inquadratura deve trasmettere. Se anche già dai primi anni del Novecento abbiamo esempi di stacchi di montaggio che anticipano le soluzioni dello stile classico, è negli anni di *Chasse à la pantere* che queste soluzioni cominciano a diventare la norma. Se vogliamo insistere sull'efficacia del montaggio del film di Machin nel restituire un effetto di continuità – come nella scena citata, che vede il passaggio da una visione più ampia ad una visione più ristretta per accentuare un evento spettacolare – è perché questo ci ricorda il contributo che il genere documentario dà allo sviluppo del linguaggio cinematografico: come ha scritto Stephen Bottomore in un saggio, le circostanze della ripresa – con la conseguente necessità di filmare nel modo più esaustivo l'evento – stimolavano la creatività dei registi a cercare o perfezionare nuove possibilità espressive (e tecniche)[2], ed il film di Machin ci pare che bene si inscriva in questa tendenza.

La rassegna sul 1909 ha dunque offerto la possibilità di valutare il modo in cui il cinema cerca di integrare le immagini sensazionali (cui aveva sempre dato spazio) in un insieme coeso: il processo va incontro anche alle difficoltà e alle incertezze proprie di un'epoca di transizione. Facendo riferimento ai film americani della sezione, *Dope Head Clancy* presenta una serie di vignette sul personaggio Dope Head (boxeur, attore di cinema, ecc.), e resta dunque ancorato ad una struttura narrativa dove ha maggiore importanza l'accumulazione di scene ad effetto che non uno sviluppo narrativo organico e lineare. *The Cowboy Millionaire* di Otis Turner e *Hiawatha* di William V. Ranous ci appaiono due opere di transizione perché entrambe iniziano con una scena sensazionale[3], che da sola avrebbe potuto costituire uno dei film dei primi anni, per integrarla subito dopo in una narrazione più o meno lineare. *Hiawatha* è ispirato al noto poema di Longfellow e cerca di superare i propri limiti narrativi facendo largo affidamento sulle didascalie, ma anche sulla conoscenza della materia da parte dello spettatore. Lo stesso dicasi per un adattamento shakespeariano della Vitagraph, *A Midsummer Night's Dream* di Charles Kent. Il confronto con queste opere ha messo in risalto le nuove idee e la maggiore complessità narrativa che Griffith, anch'egli presente al festival con alcuni titoli, metteva già in pratica quell'anno.

Roberto Vezzani

Note

1. Ben Singer, *Melodrama and Modernity – Early Sensational Cinema and Its Contexts*, New York, Columbia University Press, 2001.
2. Stephen Bottomore, "Shots in the Dark – The Real Origins of Film Editing", in Thomas Elsaesser (a cura di), *Early Cinema – Space Frame Narrative*, London, British Film Institute, 1990.
3. Un cowboy che doma cavalli selvaggi e tori nel primo caso, il lancio di una freccia nel secondo.

Primo giro ciclistico d'Italia

XXVII Torino Film Festival
Torino, 13-21 novembre 2009

Vecchi maestri e giovani promesse

Questa edizione del Torino Film Festival, timoneggiata da Gianni Amelio, si conferma come un valido punto d'osservazione sporto verso microcosmi cinematografici remoti o marginalizzati, nonché provvida opportunità novembrina (aspettando Rotterdam e gli altri appuntamenti della cinefilia globetrotter), di gustare sullo schermo le retrospettive dedicate ai maestri o gli omaggi ai talenti emergenti. Anche quest'anno, nonostante lo scenario circostante funestato da tagli di budget, spettri (più o meno) dickensiani della crisi e (più o meno) amene gestioni centrali della promozione culturale, tutto va bene. Così pare, stando ai comunicati diffusi nei primi giorni dell'iniziativa, che registrano un trend positivo sia del botteghino sia del numero degli accrediti distribuiti (sottolineando il ruolo svolto dal TFF come incubatore di offerte distributive). Ad ogni modo il punto di forza del TFF rimane quello di aspirare ad una certa visibilità internazionale pur rimanendo ancorato alla dimensione di intima confortevolezza che gli è più congeniale.

Tra gli eventi rutilanti di quest'anno si registra la presentazione di *Nowhere Boy* di Sam Taylor Wood, rampante artista londinese che ha voluto dedicare un lungometraggio all'adolescenza di John Lennon (se ne sentiva proprio il bisogno?), la presentazione del *Tetro* film di Francis Ford Coppola (il quale, e dispiace dirlo, ultimamente non ne azzecca una), *Le Refuge* di François Ozon e di *Get Low* di Aaron Schneider, interpretato dalla coppia d'assi Robert Duvall e Bill Murray (che hanno puntualmente vinto un riconoscimento) e la presenza di Emir Kusturica per l'assegnazione di un "Gran Premio Torino". Negli eventi meno mondani si segnala il nuovo film di Alain Guiraudie *Le Roi de l'Évasion*, il *Diario 1989. Dancing in the Dark* di Yervant Giankian e Angela Ricci Lucchi (dedicato agli "ultimi festival dell'Unità in Romagna nelle campagne lungo la Linea Gotica della Seconda Guerra Mondiale, nell'estate del 1989 poco prima della Caduta del Muro di Berlino"[1]). Ed ancora: Ken Jacobs, qui per conversare riguardo alla sua ricerca pluriennale sull'immagine e la materia cinematografica, il ciclo di lavori videoartistici di Nicolas Provost. Il TFF si è inoltre speso a favore dell'appello a sostegno dei registi iraniani, mobilitato da una lettera di Babak Payami che denuncia la posizione oppressiva del governo verso i suoi colleghi.

Le retrospettive del TFF sono consacrate a Nagisa Oshima e Nicholas Ray. Grazie alla retrospettiva Oshima, che possiede la nota di merito di proporre in programmazione alcuni documentari televisivi rari tuttora inediti in Occidente, abbiamo potuto vedere per la prima volta sullo schermo capolavori come *Racconto crudele della giovinezza* (*Seishun Zankoku Monogatari*, 1960), manifesto della nuova ondata cinematografica nipponica degli anni Sessanta, ed i film legati al prolifico periodo di attività della Sozosha: la società fondata da Oshima a partire del 1965 (12 film in otto anni) tra cui *Il bambino* (*Shonen*, 1969) e il "famigerato" *Ecco l'impero dei sensi!* (*Ai No Korida*, 1976), viatico alla celebrità internazionale di Oshima. La retrospettiva dedicata a Nicholas Ray è stata presentata dalla figlia del regista Susan Ray, che si muove per promuovere l'istituzione di una "Nicholas Ray Foundation" preposta alla conservazione e alla diffusione delle opere del padre. Anche in questo non sono mancati dei piccoli satori legati ad alcune clamorose riscoperte. Per esempio: *Il diritto d'uccidere* (*In a Lonely Place*, 1950) interpretato da un cupissimo Humphrey Bogart (il volto perennemente contratto in una maschera di cuoio mal conciato). Film colmo di soluzioni visive audaci, soprattutto se rapportate alla blindatura allora vigente del Codice Hays, *Il diritto d'uccidere* è una sagace parabola a sfondo hollywoodiano sulla sintomatologia oscura dell'ispirazione creatrice e, andando più a fondo, sul limite ambiguo che separa il genio dalla sregolatezza, il vivere secondo le norme civili e l'infrazione di quella norma. Da film come questo, e pure da altri "minori" (e di rara reperibilità di copia, come nel caso di *All'ombra del patibolo, Run for Cover* del 1955 interpretato da un maturo James Cagney) si evince tutta la sconvolgente attualità di questo maestro del cinema.

Valhalla Rising

Il protagonista della sezione "Rapporto confidenziale" di quest'anno è l'americano-danese Nicolas Winding Refn. La carriera di Refn, come ha spiegato lui stesso alla platea riunita per la proiezione del suo primo film, *Pusher* (1996), nasce come un lancio di dadi: una scommessa vitale alimentata dall'urgente e recondito bisogno di espressione. "Non sapevo usare le mani per scolpire, sono daltonico e non potevo dipingere, sono dislessico e non riesco a scrivere e a leggere, infine mi avevano buttato fuori dall'accademia di recitazione... non mi rimaneva che il cinema per esprimermi!". Così Refn si presenta al pubblico parlando con ironia della sua vocazione. Avviato alla cinepresa da una circostanza del tutto fortuita, Refn comincia a dirigere film del tutto sprovvisto di esperienza, se non gli scarni elementi di direzione attoriale appresi nel breve periodo trascorso presso l'American Academy of Dramatic Arts. Da allora si può dire che la produzione di Refn sia nettamente suddivisibile in due periodi. C'è il filone legato alla Danimarca, con il ciclo di film realizzati nei peggiori quartieri di Copenaghen, imperniati sul sottobosco criminale e piccolo borghese della città tentacolare: *Pusher*, *Pusher II* (2004), *Pusher III* (2005), e *Bleeder* (1999). Il ciclo danese, spesso e non a caso paragonato al *Mean Streets* (1973) di Scorsese, è stato realizzato con una tecnica da pedinamento del reale ove le incertezze di "linguaggio" sono ampiamente compensate dalla coerenza dei dettagli, e dal carisma di un pugno di attori-feticcio: Kim Bodnia, Zlatko Buric e Mads Mikkelsen. Segue una serie di film che più recentemente tentano di imporre Refn sulla ribalta internazionale: a partire dall'exploit americano di *Fear X* (2003) con John Turturro, sceneggiatura scritta con Hubert Selby jr. (flop al botteghino), ed a seguire con il film *Bronson* (2008) basato sulla vita di Michael Peterson (il quale si fregia del blasone d'essere il carcerato più violento ed incontenibile dell'intera Inghilterra), interpretato da un incredibile Tom Hardy. L'ultima fatica di Refn è *Valhalla Rising* (2009), un potente affresco di sangue, tatuaggi e barbarie pagana. *Valhalla Rising*, scolpito con un gusto grafico molto vicino a Frank Miller, s'ispira alla narrativa fantastica di Neil Gaiman e ricorda in certi tratti *Aguirre, furore di Dio* (*Aguirre, der Zorn Gottes*, 1972) di Werner Herzog e lo stile introspettivo di Terrence Malick. Si tratta di un film, in grado di imbandire un proprio peculiarissimo ritmo sincopato, al contempo solenne ed ultraviolento, ove si evoca la caduta ed il sacrificio di un antico dio nordico nel momento in cui la cristianità, intorno all'anno Mille, scatena le crociate e spazza via le religioni concorrenti.

Davide Gherardi

Note

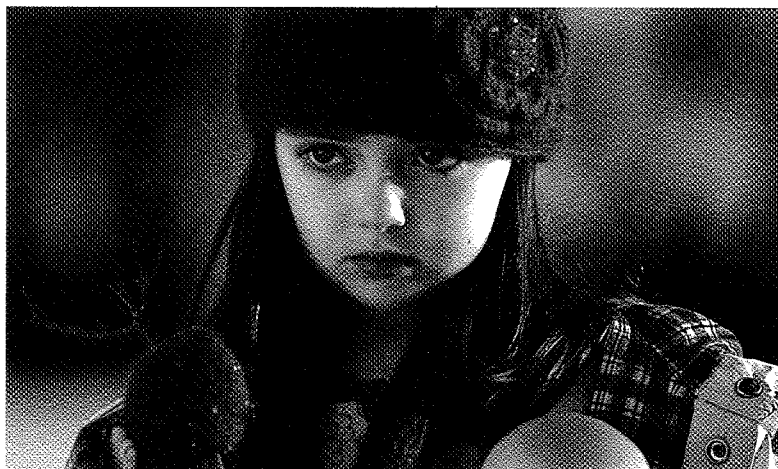
1. Dalla presentazione di Yervant Giankian e Angela Ricci Lucchi distribuita al Festival, datata 12 novembre 2009.

Science + Fiction. Festival della Fantascienza

Trieste, 22-28 novembre 2009

Una paura contagiosa...

Carriers (Àlex e David Pastor 2009)
The Children (Tom Shankland, 2008)
Infestation (Kyle Ranking, 2009)
Salvage (Lawrence Gough, 2009)

In anni così prodighi di pandemie o presunte tali, di virus letali e influenze aviarie e suine, di SARS e A H1N1, certo non stupisce il proliferare di pellicole dedicate al contagio, un tema da sempre legato all'immaginario orrorifico e fantascientico e che porta con sé ben altre risonanze e paure, oltre a quella strettamente medico-sanitaria. Ancor più negli anni zero del secolo ventunesimo, in cui la *pandemia*, dal greco *pan-demos* (tutto il popolo), è divenuta la nuova frontiera della paura globalizzata, di un mondo in cui tutti i confini geografico-spaziali sono stati abbattuti e in cui la minaccia (terroristica o ambientale che sia) è trasnazionale e globale.
L'ultima edizione di Science + Fiction. Festival della Fantascienza di Trieste – edizione, dobbiamo menzionarlo, contrassegnata dalla presenza di due mostri sacri del calibro di Roger Corman e Christopher Lee, a cui il festival ha tributato il premio Urania d'Argento alla carriera – ha proposto nella sezione Neon, dedicata alle più recenti produzioni di genere fantascientifico, fantasy e horror, alcuni titoli che si possono ascrivere al filone epidemico. Si tratta di pellicole tra loro eterogenee, che declinano il tema centrale del contagio in direzioni molteplici, intersecandolo con altri motivi orrorifico-angosciosi. D'altra parte, come scrive Davide Pulici nel dossier di *Nocturno* dedicato a questo filone, negli anni Duemila il contagio non viene mai solo e si accompagna sempre ad altri temi, dando vita a tipologie filmiche composite: "gli epidemici-zombi, gli epidemici eco-vendetta, gli epidemici-action, gli epidemici-vampireschi"[1], ecc.
Dei quattro film qui presi in considerazione, *Salvage*, dell'inglese Lawrence Gough, potenzia il tema del contagio con la paranoia dell'attacco terroristico, dando libero sfogo alle paure (esplicitamente dichiarate dai personaggi) del post 11 settembre. Dopo il ritrovamento di un misterioso container su una spiaggia, un intero quartiere della periferia inglese viene isolato dall'esercito. I militari intimano ai civili di non uscire dalle proprie abitazioni, pena la morte, mentre un virus micidiale, forse esito di una qualche arma chimica o batteriologica, si diffonde di casa in casa, trasformando tutti gli infetti in furiosi assassini. *Salvage* si pone decisamente sulla scia di *28 giorni dopo* (*28 Days Later*, 2002) di Danny Boyle (e del poco incisivo seguito *28 settimane dopo*, *28 Weeks Later*, Juan Carlos Fresnadillo, 2007), ma anche di *Rec* (Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007), con la prima parte quasi interamente girata all'interno delle mura domestiche della protagonista. Il film vira poi verso le teorie del complotto e gli esperimenti militari segreti, con un essere, da questi prodotto, che ricorda il Predator dell'omonimo film di McTiernan (1987).
Trait d'union tra *Salvage* e l'altro film britannico sul contagio, *The Children*, è la centralità della famiglia (oltre al surplus di un'analoga ambientazione natalizia, che al tema familiare è ovviamente connesso): se nel primo, infatti, il *plot* principale è imperniato sul tentativo della protagonista di ritrovare la figlia, rifugiatasi a casa di una vicina, e riconquistare la sua fiducia, in *The Children* la situazione di partenza è una classica riunione familiare: due sorelle, Elaine e Chloe, e i rispettivi mariti e figli, si ritrovano nella grande casa della seconda per passare insieme le festività natalizie. Nessuna quarantena questa volta, ma un simile senso di isolamento prodotto dagli elementi naturali, il bosco e la neve. Tutto procede come dovrebbe, nonostante le palpabili tensioni familiari, fino a quando i bambini, contaminati da un imprecisato morbo che li rende simili a piccoli zombi, non cominciano a escogitare i modi più truculenti per uccidere gli adulti. Qui il contagio introduce l'orrore nel cuore stesso del focolare domestico e il furore omicida nell'innocenza dell'infanzia. Anche se il film è sostanzialmente una variazione sul tema dei bambini malefici, non mancano anche in questo caso risonanze socio-politiche: del tipo, abbiamo allevato e cresciuto i nostri nemici, che ora complottano contro di noi per ucciderci. Coadiuva in questa direzione interpretativa il parallelo con *Il villaggio dei dannati* (*Village of the Damned*, 1960), a suo tempo emblematico esempio delle paure del "nemico interno" in epoca di Guerra Fredda. In *The Children*, come nel film di Wolf Rilla (e nel remake carpenteriano del '95), i piccoli, una volta trasformati, non esprimono alcun sentimento o sensazione e comunicano tra loro per telepatia. E ancora a *Il villaggio dei dannati* s'ispira l'inquietante visione della schiera di bambini immobili nella neve nella sequenza finale, che molti dubbi lascia aperti sull'imminente diffusione del morbo.
Del tutto opposto alle claustrofobiche ambientazioni inglesi è il viaggio *on the road* di *Carriers* (2009), pellicola statunitense diretta dai fratelli di origine spagnola Àlex e David Pastor. In un'America devastata da una pandemia virale che ha decimato l'umanità intera, quattro giovani cercano di raggiungere una località di mare, dove due di loro, i fratelli Danny e Bobby, passavano le vacanze durante l'infanzia, con l'intenzione di attendere che la malattia perda virulenza. L'infezione, che si presenta attraverso ematomi sulla pelle e che conduce a una lenta morte per emorragia, è infatti altamente contagiosa e si propaga per semplice contatto. Per questo i non infetti si aggirano costantemente muniti di mascherine e disinfettanti. *Survival movie* post-apocalittico, *Carriers* presenta un mondo in cui gli ultimi scampoli di civiltà si scontrano con la regressione agli istinti primitivi di un'umanità in via di estinzione. Ma oltre a ritrarre situazioni di vero e proprio ritorno alla barbarie, il film racconta di come i sopravvissuti vengano continuamente messi di fronte alla scelta, difficile e dolorosa, di abbandonare e far morire in solitudine degli innocenti, o anche i propri cari, quando siano stati contaminati.

Carriers

The Children

Citiamo infine *Infestation* di Kyle Ranking, che pure si colloca a lato del tema del contagio, rappresentando piuttosto una commistione tra *survival* e *insect movie*. In *Infestation* ad aver messo in scacco l'intera civiltà è un'orda di insetti giganti che in quattro e quattr'otto ha avvolto gli umani in bozzoli e tele, preso possesso di strade ed edifici e, nei casi più estremi, infettato i malcapitati che hanno tentato di opporsi, trasformandoli in mutanti uomo-insetto. Il panorama urbano è sempre quello del dopo apocalisse, con un manipolo di ribelli, decisi a sterminare i nemici, che attraversa strade deserte e irte di pericoli. Con la differenza, decisiva rispetto alle precedenti pellicole, di un tono ironico e leggero che mette in parodia il genere e le fobie che esso chiama in causa.

Alice Autelitano

Note

1. Davide Pulici, "Il fascino del morbo", in *Pandemia. Guida al cinema del contagio e della sopravvivenza* (a cura di Davide Pulici), *Nocturno*, n. 88, dicembre 2009, p. 47.

Speciale Transmedia Storytelling

a cura di Federico Zecca

Dal movie franchise al (trans) media franchise

Appunti per una genealogia della transmedialità cinematografica

La diffrazione post-industriale

In uno dei suoi primi libri, *Lo scambio simbolico e la morte*, Jean Baudrillard osserva come Walter Benjamin sia stato il primo studioso a comprendere le implicazioni essenziali del "principio di riproduzione" dominante nell'era industriale[1]. Ne *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, infatti, Benjamin dimostra che "la riproduzione assorbe il processo produttivo, ne cambia le finalità, altera lo statuto del prodotto e del produttore"[2]. Baudrillard nota come la riflessione benjaminiana (risalente agli anni Trenta) trovi la sua realizzazione (e, al contempo, il suo superamento) nella società post-industriale (che lui definisce "era del codice"[3]), di cui Daniel Bell segnalava l'insorgenza già nei tardi anni Cinquanta[4].

Tale società, caratterizzata dalla subordinazione degli elementi materiali (materie prime e prodotti fisici) a quelli immateriali (conoscenza e informazione), segna un importante evoluzione del paradigma (ri)produttivo. Secondo Baudrillard, infatti, la ripetizione seriale della medesima opera (tipica dell'epoca industriale) "cede il passo alla produzione tramite i modelli [...] dai quali precedono tutte le forme secondo modulazioni di differenze"[5]. La produzione non si declina più (solo) nella duplicazione estensiva di un prototipo ma nello sfruttamento intensivo di un *type* immanente a molteplici realizzazioni materiali. "Le forme – scrive ancora Baudrillard – [...] non sono più meccanicamente riprodotte ma concepite a partire dalla loro stessa riproducibilità, diffrazione a partire da un nocciolo centrale chiamato modello"[6].

Tale modello, che l'autore definisce come una "specie di equivalente generale difratto in matrici"[7], assume fisionomie e collocazioni diverse a seconda del settore produttivo in cui si sviluppa. Nel campo della moda, per esempio, il modello è composto da un sistema di "opposizioni regolate" veicolato attraverso specifici *dispatchers* (vale a dire le riviste e gli altri media che "fanno" la moda)[8]. Per Baudrillard, che nell'industria dell'abbigliamento vede "la forma più compiuta dell'economica politica"[9], è questo sistema di opposizioni (e non un determinato esemplare empirico) a originare la diffrazione riproduttiva sottesa alla "struttura di moda"[10].

Modulata secondo forme differenti, tale diffrazione può attualizzarsi in precise strategie economiche. Si prenda la pratica del *franchising*. Diffusasi originariamente in ambito alberghiero e ristorativo (a partire dagli anni Cinquanta), questa pratica mira alla disseminazione del medesimo *business model* (denominato *franchise*) attraverso diverse "riproduzioni aziendali". Per l'esattezza, il *franchising* stabilisce la relazione fra un'"impresa madre", che detiene i diritti di sfruttamento di un *franchise* (in genere identificato da uno specifico *brand*), e una serie di operatori indipendenti autorizzati (dietro pagamento di una quota) a riprodurlo in proprio.

Si noti che né *Lo scambio simbolico e la morte* né gli scritti successivi di Baudrillard dedicano alcuna attenzione a questa pratica, a dispetto della sua rilevanza nell'economia politica post-industriale. Ciò nonostante, il *franchising* sembra fornire (almeno a nostro avviso) un'interessante esemplificazione delle tesi baudrillardiane, poiché punta a emancipare l'apparato economico da una immediata determinazione "referenziale"[11], correlandolo invece a un sistema di equivalenze (un *business model* di riferimento, appunto) che ne prestabilisce la produzione.

L'epifenomeno in franchising

Nel corso degli anni Settanta (e poi degli Ottanta e Novanta) la pratica del *franchising* si impone come una delle "regole cardinali" della New Hollywood[12], in concomitanza all'ascesa del blockbuster come forma emblematica della "post-classicità" cinematografica[13]. Ovviamente, il rapporto fra blockbuster e *franchising* non è affatto casuale. Il blockbuster è il risultato di un'operazione economica "diversificata e ben coordinata"[14], funzionale alla moltiplicazione (ed esternalizzazione) dei "flussi di rendita" generati dall'ingente investimento iniziale. Il *franchising* svolge un ruolo centrale in questa operazione, poiché rappresenta uno dei principali strumenti di "diversificazione del profitto" a disposizione dell'industria cinematografica.

Attraverso il *franchising*, infatti, gli *studios* autorizzano altre compagnie a realizzare prodotti ancillari al blockbuster (denominati *tie-in*), di cui conservano la proprietà intellettuale: "pupazzi, videogiochi, tazze da caffè, magliette – scrive Kristin Thompson – e tutte le altre centinaia di articoli a cui tali compagnie possono pensare"[15]. Il *franchise* funge per così dire da matrice testuale, riprendendo dal blockbuster

una serie di elementi ("personaggi, ambienti e icone", secondo Lev Manovich[16]) che verranno trasposti (in tutto o in parte) in nuove entità mediali o merciarie.
I prodotti ancillari possono raggiungere straordinarie prestazioni economiche. Si pensi ai giocattoli di *Star Wars* (George Lucas, 1977), primo film a impiegare estensivamente la pratica del *franchising*. La loro commercializzazione porta nelle casse di Kenner Products (la *toy company* a cui Lucas affida il *franchise*) più di 100 milioni di dollari, a fronte di 42 milioni di unità vendute nel solo primo anno[17]. Un profitto superiore a quello realizzato dal *theatrical release* di *Star Wars* (attorno ai 95 milioni) nella stagione 1977-1978[18]. Come scrive Michael Allen, *Star Wars* modifica radicalmente "l'equilibrio fra film originale e spin-off supplementari, dimostrando che il profitto maturato attraverso il franchising può essere superiore a quello realizzato dal film stesso"[19].
Sul piano storico (e teorico), il passaggio è cruciale. Gli *studios* non si accontentano più (non *possono* più accontentarsi, come vedremo sotto) di realizzare *un* film, mirando invece alla creazione di un "prodotto culturale che possa essere rigenerato attraverso ogni forma"[20]. Ciò porta l'orizzontalità della riproduzione industriale a sottomettersi alla verticalità della diffrazione post-industriale come principale vettore di accumulazione capitalista. Il film non rappresenta più (solo) un oggetto da duplicare meccanicamente, secondo una scansione seriale che lo riproduca identico a se stesso (e che dunque lo riferisca a un unico mercato). È anche un modello (un *franchise*, appunto) da realizzare empiricamente, secondo una progettazione commerciale che lo attualizzi in forme differenti (e che dunque lo dissemini in diversi settori produttivi).
Secondo Robert Allen, questo salto di paradigma industriale altera non solo "la logica con cui i film sono prodotti e commercializzati" ma anche "ciò che il film 'è' in senso economico e, per estensione, ontologico ed epistemologico"[21]. Il film, infatti, "non è più riducibile alla sola esperienza cinematografica"[22], ma si trasforma, come scrive Aida A. Hozic, "nell'epifenomeno delle sue identità alternative"[23].

Un cul-de-sac *microeconomico*

"La New Hollywood – afferma Thomas Schatz – nasce dalla presa d'atto, da parte degli *studios* cinematografici, di dover competere in un'industria dell'intrattenimento sempre più frammentata, con i suoi target differenti, i suoi conglomerati aziendali, il suo mercato globalizzato"[24]. Smarrito il monopolio del *leisure time* (o almeno di quello audiovisivo) a scapito dell'agguerrito antagonista televisivo (e videografico), gli *studios* vivono una situazione apparentemente paradossale. Contraddicendo ogni buon senso aziendale, infatti, sembrano spendere più di quanto *non* guadagnino.
La necessità di coinvolgere un pubblico sempre più "erratico"[25] e a persuaderlo a prediligere il cinema fra le opzioni di consumo a sua disposizione, produce un aumento generalizzato dei costi di produzione (che nel corso degli anni Settanta passano dai 2 ai 9 milioni di dollari). "Solo film interpretati da star importanti e dotati di solidi valori produttivi – scrive Schatz al riguardo – hanno qualche possibilità di guadagnare al box office"[26]. Ma il successo al botteghino (è questo il punto) non determina più (come ai tempi dello *studio system*) la bontà dell'impresa cinematografica. Tutt'altro. Il ricavo è spesso inferiore all'enorme investimento iniziale. L'ingente costo di produzione dei film (superiore al loro valore di scambio, per dirla in termini economici) impedisce infatti agli *studios* di beneficiare di qualunque utile positivo. "A causa delle spese crescenti (dovute soprattutto agli ingaggi delle star e al costo degli effetti speciali) – sottolinea a questo proposito Thompson – i film milionari non generano realmente alcun profitto nel circuito delle sale"[27].
L'industria cinematografica, insomma, si dibatte in una sorta di *cul-de-sac* microeconomico, che tende a soffocarne il *core business*. Solo i blockbuster possono convincere "un pubblico sempre più pigro che vale la pena di recarsi ancora al cinema"[28]; ma il loro budget è talmente elevato che il successo commerciale (quando c'è) non basta neppure a pareggiare i bilanci aziendali. Il cinema, insomma, non dispone più di un mercato autosufficiente, che gli assicuri la stabilità finanziaria. Da qui l'obbligo (pena la stessa sopravvivenza hollywoodiana) di trovare fonti di reddito "estrinseche", capaci di ammortizzare (e capitalizzare) la spesa sostenuta. "I profitti – afferma al riguardo Thompson – provengono esclusivamente dai prodotti ancillari: home video, passaggi televisivi e articoli in *franchising*"[29]. È il numero di licenze accordate (e non quello di biglietti venduti), dunque, a sanzionare la riuscita della produzione cinematografica.
Ne consegue l'inversione dell'orientamento distributivo. La sala non è più (solo) un "approdo" ma un "imbarco", da cui il film si irradia in molteplici settori industriali[30]. In questo quadro, il successo al botteghino assume una funzione "prolettica", fungendo da supporto alla circolazione del film (e dei suoi derivati) nei mercati sussidiari[31]. Perduta la sua autonomia economica, dunque, il film diviene un software da far "girare" (attraverso *licensing* e *franchising*) su diversi hardware. Non importa a quali mutazioni mediatiche, semiotiche, epistemiche vada incontro. L'importante è che generi profitto.

La reiterazione multimediale

Secondo Schatz, la strategia adottata dalla New Hollywood nel corso degli anni Settanta (e sviluppata durante gli anni Ottanta e Novanta) può riassumersi nell'espressione "reiterazione multimediale del film"[32]. È questa strategia a permettere agli *studios* di superare la contraddizione microeconomica (lievitazione dei costi/diminuzione degli introiti) provocata (lo abbiamo visto sopra) dalla "rivoluzione" post-industriale. Come sottolineato da Schatz, la strategia multimediale si attualizza in modi differenti:

> Forse come *arcade game* [...]. Si pensi che *Hook* (Steven Spielberg, 1990) e *Terminator 2* (James Cameron, 1991) sono stati distribuiti simultaneamente come film e come videogiochi. [...] Forse come *comic book* o succedanei. Si pensi che la Advance Comics Special Batlist offre 214 diversi articoli collegati a *Batman* (Tim Burton, 1989), fra fumetti, figurine e *action figures*. Forse come novellizzazione [...]. Si pensi che Simon e Schuster, il più importante *bookseller* americano, ha dedicato un'intera divisione a Star Trek[33].

La reiterazione multimediale del film, dunque, comprende pratiche eterogenee, che vanno dall'adattamento *del* film (in romanzi, fumetti, videogiochi, parchi a tema, ecc.) al merchandising *dal* film (*action figures*, modellini, *cards*, *t-shirts*, ecc.[34]). Queste pratiche appaiono molto diverse l'una dall'altra (almeno sul piano fenomenico). Ma il loro funzionamento discorsivo è similare. Entrambe si fondano: a) sul comune *riferimento* a un *franchise* condiviso, che funge da nucleo d'attrazione della raggiera commerciale; b) sulla *trasposizione* del *franchise* in forme e sostanze espressive dissimili da quelle (filmiche) che lo avevano istanziato in origine.
Ne derivano due importanti conseguenze: la diretta *dipendenza* (semiotica ed economica) della reiterazione multimediale da una stessa "matrice filmica", ricorsivamente *replicata* attraverso una varietà di media e prodotti merciari[35]; e la mutua *indipendenza* dei derivati multimediali (pensiamo al fumetto di *Batman* o al videogioco di *Hook*), dotati di un'esistenza semiotica autonoma e una struttura testuale autosufficiente.
La reiterazione multimediale del film svolge un ruolo centrale nell'attività produttiva hollywoodiana degli anni Ottanta e Novanta, ma sul finire del Millennio perde progressivamente terreno. I cambiamenti sociali, industriali e tecnologici seguiti alla "svolta digitale" – e sintetizzati da Henry Jenkins nel noto paradigma della "convergenza culturale"[36] –, ne producono il rapido invecchiamento, spingendo gli *studios* a svilupparne (ed affiancarne) una "versione aggiornata" che definiremo *correlazione transmediale*. La logica

Star Wars: L'impero colpisce ancora

della convergenza, infatti, porta i media a instaurare un rapporto di *attiva interrelazione*[37], che li spinge a connettersi gli uni agli altri in un unico processo transmediale realizzato attraverso una strategia di *cross-development*. Lo scopo è quello di correlare ogni "incarnazione" di un *franchise* (cinematografica, televisiva, fumettistica, ecc.) alla stessa struttura significante, stimolando il consumatore a esplorarne ogni angolo.

La correlazione transmediale

Anzitutto, vediamo di riassumere brevemente le principali implicazioni della convergenza culturale, discriminando fra tre piani distinti: tecnologico, economico e sociale. Sul piano tecnologico, la convergenza porta all'*erosione* della tradizionale corrispondenza biunivoca fra linguaggi e infrastrutture tecnologiche[38], dando origine al processo di dis- e ri-locazione dei media[39]. Sul piano economico, essa porta all'*integrazione orizzontale* di differenti settori dell'industria dell'intrattenimento, dando origine a giganteschi *media conglomerates* (come la News Corporation o la Time Warner) che detengono la proprietà di compagnie afferenti a diverse tipologie industriali (cinema, televisione, editoria, ecc.[40]). Sul piano sociale, la convergenza porta allo sviluppo di un'audience attiva (e performativa), dando vita a una *cultura partecipatoria* che vede ogni consumatore trasformarsi in un potenziale *prosumer*.
È in questo scenario che la reiterazione multimediale di un *movie franchise* (troppo rigida e centralista per tenere il passo con le ultime evoluzioni socio-economiche) cede il posto alla correlazione transmediale di un *media franchise* come modello produttivo dominante nel nuovo sistema integrato dell'intrattenimento. Diciamo subito che Hollywood dispone ormai di una centralità propulsiva limitata. Oggi sono i *media conglomerates* (di cui ora gli *studios* fanno parte) a sviluppare il *franchise*, pianificandone minuziosamente la propagazione attraverso le loro sussidiarie (comprese quelle cinematografiche). Ciò permette ai *conglomerates*: a) di minimizzare i costi di sviluppo (visto che ogni *subsidiaries* attinge allo stesso *franchise*); b) di ottimizzare l'impiego del *franchise* (visto che il suo sfruttamento avviene sotto il medesimo ombrello corporativo); c) di massimizzare il potenziale profitto (visto che ogni *subsidiaries* funge da *entry point* a un continuum commerciale più ampio)[41].
Ne consegue che il *franchise* non è più una matrice singolare, da trasporre in diversi media attraverso un meccanismo di replicazione, ma è un sistema plurale, da disseminare in diverse piattaforme attraverso un meccanismo di estensione. È in questo contesto che la correlazione transmediale manifesta la propria pregnanza strategica, superando la logica della reiterazione multimediale in vista di una maggiore coesione fra i diversi prodotti che compongono il *media franchise*.
È importante notare che la correlazione transmediale fa leva sulla *dimensione narrativa* delle diverse incarnazioni del *franchise*, connettendole a un universo diegetico coestensivo ai differenti media. "Piuttosto che realizzare prodotti che permettano al consumatore di rivivere l'esperienza filmica – scrive al riguardo Matthew Kapell –, i *prodotti stessi* sono divenuti parte della storia"[42]. Caso emblematico quello di *Matrix*, il cui universo narrativo si compone di tre film, un videogioco, un *comic book* e una miniserie animata, tutti legati da un rapporto di stretta complementarietà. L'utente interessato a conoscere l'intera fabula di *Matrix* deve percorrerne l'intreccio attraverso questi media, seguendone passo passo la scansione.

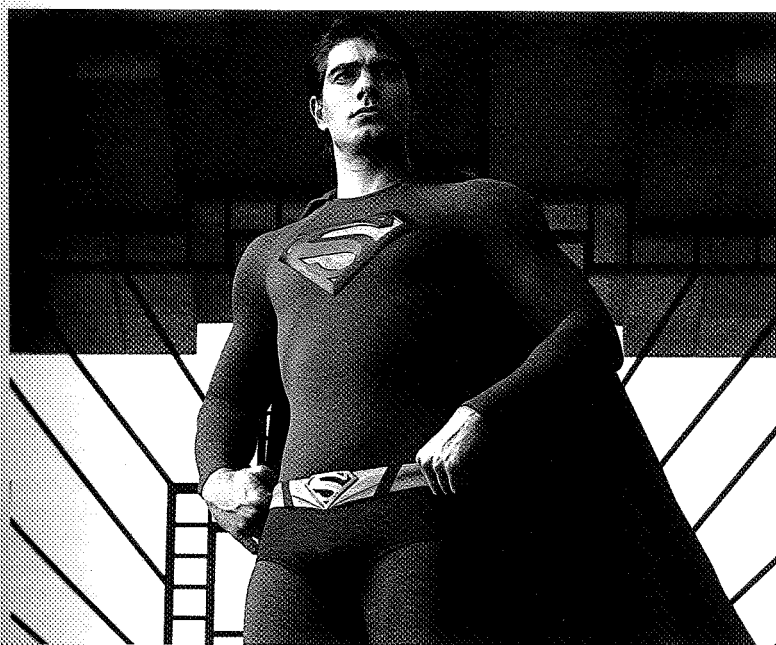
Superman Returns

Il transmedia storytelling

Forma esemplare della correlazione transmediale è ciò che Henry Jenkins definisce *transmedia storytelling*. Coniato dall'autore in tempi recenti[43], e subito entrato nel vocabolario dei *media studies* di area anglosassone, il termine *transmedia storytelling* indica "un processo dove elementi integrali di una narrazione vengono dispersi sistematicamente attraverso molteplici canali con lo scopo di creare un'esperienza di intrattenimento coordinata e unificata"[44]. Più precisamente, il *transmedia storytelling* può declinarsi nella costruzione di una *storyline* coerente distribuita su diversi media – come nel caso di *Superman Returns* (Bryan Singer, 2006) e del suo prequel fumettistico, una miniserie di quattro numeri intitolata *Superman Returns: The Prequel* (in cui vengono narrati gli eventi precedenti al racconto filmico). Oppure, può mirare all'espansione di un universo diegetico di partenza, tracciando al suo interno nuovi percorsi narrativi – come nel caso di *The Lord of the Rings: The Third Age*, spin-off videoludico di *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001-2003), che regala al giocatore molte informazioni narrative su quanto accaduto prima, durante e dopo la trilogia cinematografica[45].
Da un punto di vista narratologico, il *transmedia storytelling* non rientra in alcuna tipologia ipertestuale, cioè non si fonda, secondo la classica teorizzazione di Gérard Genette, sulla trasformazione o imitazione[46] di un prodotto precedente (come nel caso della reiterazione multimediale). Ispirandoci alle riflessioni genettiane più recenti, invece, potremmo definirlo come un caso di "pluralità operale"[47], finalizzato alla trascendenza della (e dalla) narrazione monomediale. Il *transmedia storytelling*, infatti, consiste in un'opera (un racconto, in questo caso) che non si concretizza in un unico oggetto (un unico prodotto mediale), ma che poggia al contrario su una congerie di oggetti differenti (almeno sul piano socio-semiotico), disseminati su diverse piattaforme mediali.
Secondo Jenkins, il *transmedia storytelling* rappresenta l'ideale punto di congiunzione fra convergenza sociale ed economica. Da un lato, postula l'esistenza di un pubblico partecipe e attivo, desideroso di ricostruire un mondo finzionale unico, ma sparso su media diversi. Dall'altro, si pone come uno strumento funzionale all'"estensione sinergica" del *franchise*, rispondendo al bisogno dei *media conglomerates* di realizzare i propri prodotti secondo un'economia di scala che ne riduca il costo (seppure solo concettuale) aumentandone la circolazione. Stimolando il pubblico a ricostruire un universo finzionale complesso, segmentato su diversi mezzi di comunicazione, dunque, il *transmedia storytelling* espande il potenziale mercato dei prodotti, creando differenti punti di ingresso narrativo (e mediale) in rapporto a differenti segmenti di audience.

Federico Zecca

Note

1. Cfr. Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli, 1990, p. 67; Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1966, p. 27.
2. *Ibidem*.
3. *Ivi*, p. 61.
4. Cfr. Malcolm Waters, *Daniel Bell*, London, Routledge, 1996, pp. 105-108.
5. J. Baudrillard, *op. cit.*, p. 68.
6. *Ivi*, pp. 67-68.
7. *Ivi*, p. 104. Cfr. anche William Pawlett, *Jean Baudrillard*, London, Routledge, 2007, p. 71.
8. J. Baudrillard, *op. cit.*, p. 104.
9. *Ivi*, p. 99.
10. *Ivi*, p. 101.
11. Cfr. anche W. Pawlett, *op. cit.*, p. 71.
12. Cfr. Thomas Schatz, "The New Hollywood", in Jim Collins, Hilary Radner, Ava Preacher Collins (a cura di), *Film Theory Goes to the Movies*, London, Routledge, 1993, p. 30.
13. Cfr. Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood*, Cambridge, Harvard University Press, 1999, p. 344.
14. T. Schatz, *op. cit.*, p. 30.
15. K. Thompson, *The Frodo Franchise*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press, p. 4.
16. Lev Manovich, "Remixability", in Paul A. Youngman, *We Are the Machines*, Rochester, Camden House, p. 50.
17. Cfr. Robin Anderson, Jonathan Grey (a cura di), *Battleground. The Media*, vol. II, Westport, Greenwood, 2008, p. 522. Cfr. anche Justin Wyatt, *High concept. Movies and Marketing in Hollywood*, Austin, University of Texas Press, 1994, p. 152.
18. Dati desunti da *Box Office Mojo* all'indirizzo http://boxofficemojo.com/movies/?page=weekend&id=starwars4.htm.
19. Michael Allen, *Contemporary US Cinema*, Edinburgh, Pearson, p. 19.
20. T. Schatz, *op. cit.*, p. 30.
21. Robert C. Allen, "Home Alone Together: Hollywood and the 'Family Film'", in Melvyn Stokes, Richard Maltby (a cura di), *Identifying Hollywood's Audiences*, London, BFI, p. 119.
22. *Ibidem*.
23. Aida A. Hozic, "Hollywood Goes on Sale", in David Desser, Garth Jowett (a cura di), *Hollywood Goes Shopping*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000), p. 216.

24. T. Schatz, *op. cit.*, p. 9.
25. Cfr. M. Allen, *op. cit.*, p. 18.
26. T. Schatz, *op. cit.*, 28.
27. K. Thompson, *op. cit.*, p. 5.
28. M. Allen, *op. cit.*, p. 18.
29. K. Thompson, *op. cit.*, p. 5
30. Cfr. Paul Grainge, *Brand Hollywood*, London-New York, Routledge, 2008.
31. Cfr. R. Maltby, *Hollywood Cinema*, Hoboken, Blackwell, 2003, p. 209.
32. T. Schatz, *op. cit.*, p. 33.
33. *Ivi*, p. 30
34. Cfr. R. Anderson, J. Grey (a cura di), *op. cit*, p. 520.
35. Cfr. J. Wyatt, *op. cit.*, p. 109.
36. Cfr. Henry Jenkins, *Convergence Culture*, New York, New York University Press, 2006.
37. P. Grainge, *op. cit.*, p. 59.
38. Cfr. *ivi*, p. 10.
39. Cfr. Francesco Casetti, "The Last Supper in Piazza della Scala", *CINÉMA & Cie. International Film Studies Journal*, n. 11, Autunno 2008.
40. Cfr. Joseph Turow, *Media Today*, London-New York, Routledge, 2009, p. 207.
41. Cfr. Matthew P. McAllister, "Ownership Concentration in US Comic Book Industry", in Matthew P. McAllister, Edward H. Sewell, Ian Gordon (a cura di), *Comics & Ideology*, New York, Peter Lang, 2001, p. 27.
42. Matthew Kapell, "At the Edge of the World, Again", in Matthew Kapell, William G. Doty (a cura di), *Jacking into the Matrix Franchise*, London-New York, Continuum, 2004, p. 183.
43. Cfr. H. Jenkins, "Transmedia Storytelling", *Technology Review*, 15 gennaio 2003, http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052.
44. H. Jenkins, "Transmedia Storytelling 101", *Confessions o fan Aca/Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 22 marzo 2007, http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
45. Cfr. Trevor Elkington, "Too Many Cooks", in Bernard Perron, Mark J.P. Wolf (a cura di), *The Video Game Theory Reader 2*, London-New York, Routledge, 2008, p. 220.
46. Cfr. Gérard Genette, *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Torino, Einaudi, 1997, p. 4.
47. Cfr. G. Genette, *L'opera d'arte. Immanenza e Trascendenza*, Bologna, Clueb, 1999, pp. 245-272.

Il Signore degli Anelli: La compagnia dell'anello

Branding, marketing, merchandising

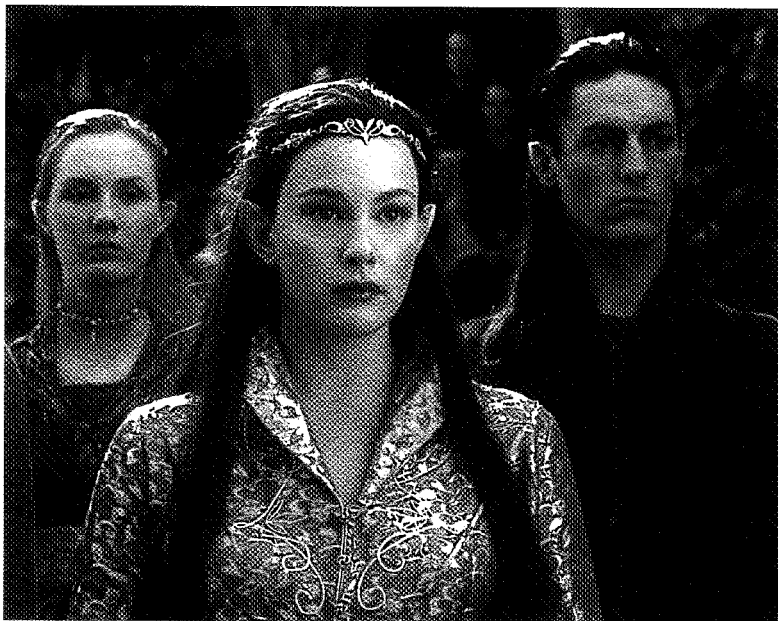
L'espansione economica della narrazione transmediale

Nell'era della convergenza, i testi tendono a fuoriuscire da se stessi, a disperdersi ed espandersi su più media, testi, oggetti. In ambito televisivo, questa tendenza fa sì che molti programmi prendano la forma di un Testo Espanso[1], costituito da un Grande Master o Testo Origine, pronto per essere disperso, ampliato, riaggregato, e da un *overflow*, un flusso che travalica il mezzo ed è frutto tanto della convergenza mediale (opera dei media) quanto di quella culturale (opera degli spettatori)[2]. Si forma così un reticolo di testi, media, oggetti, pratiche. *Overflow* culturale e mediale possono produrre, a partire dal Testo Origine, uno sciame circolare di testi vicino ma non del tutto sovrapponibile alla nozione di *transmedia storytelling* così come definito da Henry Jenkins. Il *transmedia storytelling*, infatti, lavora sull'espansione della diegesi da parte dell'industria e dello spettatore, mentre il concetto di Testo Espanso prende in considerazione diverse pratiche espansive. Non sempre un Testo Espanso è un *transmedia storytelling*. Un *transmedia storytelling* è invece sempre un Testo Espanso.
Queste nuove tendenze testuali sono riscontrabili anche in ambito cinematografico, nonostante il testo filmico, chiuso e non seriale, faccia più resistenza a questo tipo di ampliamento. Tali tendenze sono frutto delle dinamiche della convergenza, intesa come un flusso di media fra i media, "un processo più che un punto d'arrivo"[3]. La convergenza è tanto tecnologica, istituzionale, economica, culturale quanto estetica. Nel flusso incessante della convergenza, vecchie distinzioni diventano più fluide. *Branding, marketing, merchandising*: parrebbero poter essere classificati come espansioni non legate all'idea di *transmedia storytelling*. E invece possono talvolta farsi carico di espandere, a loro modo, parte della diegesi del film.

Le logiche dei media giants

La necessità di creare Testi Espansi e *transmedia storytelling* nasce anche da un bisogno economico che si traduce in una nuova estetica, e viceversa. La nostra è l'era dei *media conglomerates*: ogni *medium* è contenuto all'interno di un più ampio, diversificato, transnazionale panorama mediale, che va da internet al cinema, dai giornali alla radio, dai libri ai parchi a tema, dalla musica alla pubblicità[4]. Nuove acquisizioni, fusioni inaspettate, sviluppo di nuovi *media* e mercati hanno reso le grandi corporation sempre più grandi. Ciò significa più soldi a disposizione per finanziare progetti sempre più enormi, e possibilità di sinergia tra comparti diversi dello stesso conglomerato mediale, che possono insieme produrre *benefits* impossibili per una singola unità.
Accanto a questa *espansione*, si assiste a un fenomeno di *integrazione*. Vecchi steccati sono abbattuti, in favore di nuove alleanze. L'integrazione può essere orizzontale, quando un'azienda possiede differenti settori del mercato (film, tv, internet), oppure verticale, quando una compagnia possiede diversi aspetti di un unico settore del mercato (produzione, distribuzione, esibizione). Inoltre i conglomerati mediali sono potenze *globali*: non si limitano a gestire il mercato di una sola nazione ma si espandono in tutto il mondo. Con il mercato nazionale ormai saturo, il solo modo per continuare a espandersi è la conquista di mercati stranieri che spesso i conglomerati mediali, data la loro potenza, riescono a dominare. In più, quel che si guadagna da questa espansione ha in pratica costo zero. Infine, più i *media* si espandono, più vi è una *concentrazione della proprietà* nelle mani di pochi eletti.
La concentrazione è un fenomeno che riguarda tutti i settori industriali, e questo significa che poche compagnie dominano singoli settori del mercato. Le compagnie sono diventate dei veri e propri giganti, e questo significa avere accesso a enormi capitali. La competizione è aperta, ma solo tra chi ha a disposizione tali risorse da impiegare in progetti sempre più giganti, mostruosi, eccedenti. Un film oggi è al centro di tutte queste tendenze, e deve perciò rispondere a precisi requisiti.

Il brand *come universo narrativo e affettivo*

Ecco perché conviene oggi produrre Testi Espansi e *transmedia storytelling*: possiedono in sé una logica produttiva e commerciale che ben si inserisce all'interno dei *media giants*. Sono progetti che, grazie all'integrazione tra più settori, possono essere pubblicizzati con una campagna promozionale estensiva e multipiattaforma. La parola d'ordine dei *media giants* è infatti *sinergia*. Ovvero *cross-development* e *cross-promotion*. Unità separate lavorano insieme per raggiungere un obiettivo impossibile individualmente. Ci si avvantaggia del possedere molteplici *media* promuovendo un singolo *concept* attraverso più piattaforme, mostrandone così le mille sfaccettature. Molti progetti sono creati proprio per la loro

potenzialità sinergica. Il *cross development* comporta che spesso le idee non sono buone o cattive in sé, ma in quanto adatte o meno a superare i confini di un singolo *medium*.
La strategia più interessante dei *media giants* è però quella del *branding*. Il *brand* ha un valore inestimabile, per quanto impalpabile, e permette di disperdere un prodotto su più media e di legare a sé altri prodotti, media, testi semplicemente marchiandoli. Testo Espanso e *transmedia storytelling*, allora, hanno un valore in quanto possibili *brand* da diffondere. Il *brand* è concepito in modo che sia associato con certe qualità positive, in modo che il consumatore sia portato a riconoscere quel nome, a fidarsi, a consumarlo. Fedeltà al marchio, meno rischi per l'azienda. Il *brand* è una strategia economica dai significati più ampi, soprattutto quando applicata a un prodotto culturale. I suoi attuali usi affondano le radici nel sistema di Hollywood degli anni Venti, come riconosciuto da Rick Altman[5]. L'elemento fondamentale di questa strategia è il nome dello studio, di un regista, di un attore, di un personaggio o di un precedente film di successo, che diventa un marchio, una firma, un *brand*, le cui qualità positive possono riversarsi sul film in uscita e invogliare lo spettatore alla visione. In questo sistema il valore non è determinato dal prodotto materiale, ma dal valore stesso del *brand*.
Nell'età della convergenza, però, il *brand* amplia il concetto stesso di testo. Non è solo un nome riconoscibile, ma indica un insieme di qualità estetiche e affettive. Il marchio identifica un universo narrativo e autoriale, capace di firmare e attrarre a sé altri testi, media, oggetti. In un mercato sovraccarico, bisogna infatti saper catturare l'attenzione dello spettatore, e coinvolgerlo in una relazione prolungata e attiva con un prodotto, non legata a un sola visione, un solo acquisto. Il marchio può servire allo scopo, soprattutto se questo sa diventare un "transmedia franchise"[6], un *brand* capace di viaggiare tra le piattaforme e dunque di catturare più target di pubblico. Il pubblico utilizza i media per dar voce ai propri bisogni, ama esprimersi attraverso i propri programmi preferiti, e le strategie di marketing cambiano: "Nel passato, i produttori di media parlavano di 'impressioni'. Ora, essi stanno esplorando il concetto di 'espressioni' del pubblico, provando a capire il come e il perché della reazione del pubblico ai contenuti"[7]. Il *brand* deve saper appassionare, coinvolgere e rendere partecipe il pubblico. Il *brand* ha valore perché rientra in quella che Jenkins definisce *effective economics*, vale a dire una nuova configurazione teorica di marketing, ancora ai margini ma che sta guadagnando terreno nell'industria dei media, e che cerca di indagare l'appoggio emozionale nella decisione del consumatore, fungendo da forza direzionale delle decisioni di trasmissione e vendita[8].

Marketing e merchandising come strategie testuali

Da questo panorama economico e da queste macrostrategie, derivano alcune modalità di ampliamento testuale più specifiche. Secondo John T. Caldwell, esistono cinque fondamentali cambiamenti nell'estetica del testo televisivo voluti, provocati, cercati dall'industria stessa[9]. Alcune di queste strategie vengono oggi riprese anche dal testo cinematografico, e quelle che qui ci interessano implicano un nuovo modo di concepire il merchandising e il marketing.
Una prima strategia individuata da Caldwell è quella della *marketing textuality*, intimamente legata al nuovo concetto di *brand*. Il *brand* finisce per diventare un vero e proprio testo, e produce nuovi testi: campagne pubblicitarie, promo eccentrici, nuove immagini.
Una seconda strategia viene definita *conglomerating textuality*: i testi vengono raggruppati, rilanciati, ampliati. La diegesi del testo si espande ben oltre i confini dello schermo, la vita dei suoi protagonisti continua anche quando il film è concluso, e tutto questo lo si può vedere sul web. È quel che accade soprattutto nei siti, vere interfacce d'accesso per una visione "plus" del testo originario. Il sito offre video, audio, immagini tratte dal testo sorgente, ma anche commenti, forum, informazioni, riassunti, giochi, merchandising, citazioni, dietro le quinte, fumetti, podcasting, e così via. La nozione di testo si espande ed è proprio questa strategia che porta alla nascita del *transmedia storytelling*. Ma il film si rilancia non solo grazie ad altri testi che esplorano ed ampliano esplicitamente la narrazione. Il film si espande in alcuni casi grazie anche alla *merchandising augmentation*: i gadget diventano più sofisticati. Non solo oggetti marchiati dal *brand* dello *show*, ma anche oggetti utilizzati dai protagonisti dello *show*. Vedere un film può allora significare riviverlo nella vita reale indossando certi vestiti, guidando una tale macchina, utilizzando un particolare cellulare.

James Cameron's Avatar*: l'universo narrativo è nelle* action figures

Al giorno d'oggi l'arte della narrazione si configura, sostiene Jenkins, come "arte della creazioni di mondi"[10]. Ed è quello che ci si aspetta da James Cameron alle prese con *Avatar*[11]. Abbiamo scelto questo film nonostante non possa (ancora?) definirsi un *transmedia storytelling* al pari di *Matrix*. È interessante però notare come una narrazione transmediale sia ormai contenuta in potenza in molti testi cinematografici. Una potenzialità sfruttata da alcune strategie di *branding*, *marketing* e *merchandising* qui esaminate nel loro stesso farsi[12].
In uscita in Italia a gennaio 2010, il film racconta la scoperta di un altro mondo, Pandora, ricreato sullo schermo attraverso gli effetti digitali. È un mondo altro capace di "fuoriuscire" dallo schermo grazie al 3D stereoscopico. L'idea di entrare in universo parallelo è al centro tanto della narrazione quanto dell'esperienza spettatoriale. Come il protagonista del film, paralizzato su una sedia a rotelle, così gli spettatori, seduti sulle loro sedie, compiono un viaggio "immobile" all'interno di Pandora. *Avatar* è un mondo/film di cui fare esperienza, e questo è il fulcro del lavoro di Cameron. Ma come si fa ad avere esperienza di un mondo? Ovviamente attraverso la visione di esso (il film), ma anche attraverso una serie di oggetti, testi, materiali che possono ricondurci a quell'esperienza. Per questo molte pratiche di *branding*, *marketing* e *merchandising* di *Avatar* possono offrire una sorta di dispersione diegetica.
Avatar è un film costosissimo, possibile da sostenere grazie alla collaborazione della casa di produzione di Cameron con un colosso multimediale come la Fox. Di fatto, il *brand* sfruttato per commercializzare al meglio il prodotto è proprio il nome del regista. *James Cameron's Avatar* è il titolo per esteso del film: tale scelta permette di pubblicizzare il prodotto inglobando in esso già alcune qualità narrative ed estetiche pregresse, relative ai precedenti lavori del regista. E dunque: immaginazione *bigger than life*, fantascienza e temi etici, mondi narrativi coesi. Il *brand* del regista diventa dunque spendibile in termini pubblicitari, come garanzia di un certo tipo di narrazione. Queste qualità si riverberano di conseguenza anche sul film stesso, che a sua volta diventa capace di marchiare altri testi e prodotti.
In primo luogo, dunque, Cameron stesso è un veicolo pubblicitario. Per questo sono importanti i panel in cui il

Avatar

Avatar, il videogioco

regista parla del film. Commenti che diventano video da rilanciare su siti ufficiali, su YouTube, sui social network. Le *featurette* di *Avatar*, brevi documentari dedicati al processo di realizzazione del film, sono visibili online e su *fan page* di Facebook. Se questi testi una volta potevano essere definiti "secondari" o "terziari", sono oggi invece sempre più inscindibili dal film stesso. La complessa creazione del film e di questo mondo fuori dall'ordinario si dispiega anche in queste forme testuali, un po' marketing e un po' "commento d'autore". Inoltre i video sono commentati e giudicati su forum, chat, social network: un modo per lo spettatore di instaurare un rapporto affettivo con il film ancora prima della visione.
Proprio in ragione di nuove dinamiche di *brand*, la pratica dei trailer si è sempre più raffinata, diventando quasi un testo compiuto e a sé stante. Il trailer è un *teaser*, e stuzzica lo spettatore diffondendo il *brand* e duplicando in piccolo alcune caratteristiche del film. Il trailer ha valore di per sé, va visto, rivisto, collezionato. Diventa *première* appetibile. Il trailer di *Avatar* è una soglia che permette di entrare nel mondo del film. Racconta in maniera ellittica la storia, crea aspettative e aumenta l'attesa, enfatizza il nome di Cameron. È un piccolo assaggio che permette di iniziare ad esplorare quel mondo. L'uscita dei trailer è studiata, così come la loro distribuzione online. Invece di un trailer se ne hanno due: il numero dei secondi concessi allo spettatore aumenta, e l'universo narrativo si disvela poco alla volta. L'attesa cresce, e le due versioni diventano veri e propri brandelli dell'universo, dispersi soprattutto in rete dall'industria ma anche dai fan, con modalità quasi virali.
La sinergia tra le diverse componenti del *media giant* Fox crea di per sé nuove tipologie di marketing. Nella puntata 6 della seconda stagione di *Lie to Me*, telefilm in onda sulla rete tv Fox, l'insegna di un cinema riporta come titolo in cartellone *Avatar*. Nella serie *Bones*, anch'essa prodotta da Fox, il marketing si incarna in un attore. Joel David Moore, che in questa serie impersona Colin Fisher, in *Avatar* interpreta invece il personaggio di Norm Spellman. Ebbene, nell'episodio 9 della quinta stagione, Joel David Moore alias Colin Fisher mostra di aver vinto due biglietti per l'anteprima del film di Cameron. Questi due momenti sono possibili grazie a una strategia di sinergia interna alla Fox, e soprattutto creano un interessante cortocircuito. Il film si rende "esperienza reale" in altri universi finzionali, creando una strategia di marketing che tende a far collassare diversi universi narrativi.
Il film pare espandere la sua diegesi anche attraverso la *merchandising augmentation*. La Mattel ha infatti in produzione una linea di giocattoli dedicati ai vari protagonisti del film. Quello che è interessante è che questi pupazzi replicano l'assunto base di *Avatar*, e forniscono un nuovo modo per ampliarne l'esperienza grazie alla tecnologia detta *augmented reality*. Infatti ogni *action figure* possiede una i-tag, una card che diventa una chiave di accesso per una versione "potenziata" in digitale del proprio modellino. Collegandosi al sito Avataritag.com è possibile scaricare il programma relativo al proprio modellino. Mostrando poi alla webcam la propria i-tag, questa materializza nel computer il proprio pupazzo in 3D, che inizia a prendere vita sullo schermo. Allo stesso tempo è possibile accedere a nuove notizie sul modellino e il mondo del film. Il giocattolo diventa allora un avatar trasferito su pc, una realtà trasporta in un altro universo, quello digitale, che possiede nuove e immaginifiche potenzialità.

Conclusioni

Nell'era attuale, la narrazione si configura come la creazione di universi ampliabili, esplorabili, tangibili. Facciamo esperienza di questi mondi attraverso il Testo Origine, il testo primario (libro, film, serie tv) che dà vita come in un big bang alla successiva dispersione e moltiplicazione testuale. La diegesi di quel testo, allora, si incarna in altri testi, oggetti, materiali, e così via, grazie ai quali abbiamo esperienza di quel mondo. La narrazione può dunque disperdersi non solo grazie a testi volutamente narrativi. In alcuni casi, basta un oggetto per farci accedere a un mondo immaginario. Ecco perché oggi *branding*, *marketing* e *merchandising* non sono più pratiche prettamente economiche, ma rivelano sempre più un'anima narrativa.

Stefania Carini

Note

1. Cfr. Stefania Carini, *Il Testo Espanso*, Milano, Vita e Pensiero, 2009.
2. Su convergenza mediale e culturale si veda Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.
3. *Ivi*, p. XXXIX.
4. Cfr. David R. Croteau, William Hoynes, *The Business of Media. Corporate Media and the Public Interest*, Thousand Oaks, Pine Forges Press, 2001.
5. Rick Altman, *Film/Genere*, Milano, Vita e Pensiero, 2004.
6. Cfr. H. Jenkins, *op. cit.*, p. 105.
7. *Ivi*, pp. 45-46.
8. *Ivi*, p. 44.
9. John Caldwell, "Convergence Television: Aggregating Form and Repurposing Content in the Culture of Conglomeration", in Lynn Spigel, Jan Olsson (a cura di), *Television After TV*, Durham & London, Duke University Press, 2004.
10. Cfr. H. Jenkins, *op. cit.*, p. 105.
11. Le informazioni contenute in questo paragrafo sono state reperite sul web agli indirizzi http://www.avatarmovie.com, http://www.wikipedia.org, http://www.avataritag.com.
12. Il saggio è stato concluso durante il periodo dell'uscita mondiale del film, a metà dicembre 2009.

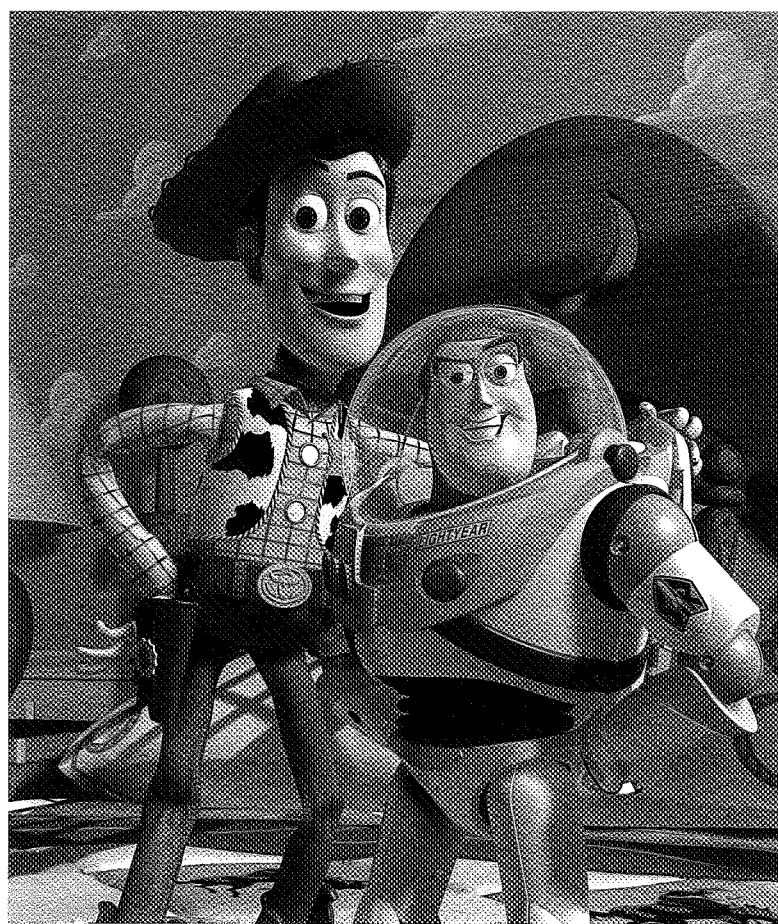
Avatar

Il blockbuster contemporaneo

Le sette ragioni economiche (più una) del *franchise* transmediale

Il concetto di *transmedia storytelling* è strettamente legato all'idea di *entry point*, vale a dire la possibilità di accedere all'universo finzionale legato a un prodotto di intrattenimento dalla porta d'ingresso che ogni utente/spettatore reputa più opportuna e adeguata alle proprie esigenze e preferenze di consumo culturale[1]. Non è superfluo sottolineare il diretto legame tra le strategie dei comparti creativi che si occupano di attivare linee narrative percorribili all'interno dello stesso *franchise* e le esigenze economiche del marketing. Benché innegabile, questa distinzione oppositiva rischia di proporre un'idea falsa e ideologica dei processi di *transmedia storytelling*. Nei fatti, ci troviamo di fronte a un fenomeno complesso e sfaccettato che coinvolge le scelte produttive di tutti i comparti a vario titolo integrati nel processo di realizzazione di un *franchise*. In questa sede cercheremo di mettere in luce queste intersezioni, prediligendo un'ottica economica in grado di rilevare e, dove possibile, quantificare il peso delle strategie cross-mediali in un contesto produttivo che è quello del blockbuster cinematografico americano. In particolare, ci si riferirà principalmente a categorie merceologiche e promozionali (merchandising, *promotional tie-ins*, *tie-ins* e *product placement*) che sembrerebbero legarsi alla transmedialità solo superficialmente, ma che in realtà costituiscono l'ossatura economica su cui procedere per generare percorsi di consumo differenziati.

1. *L'economia del blockbuster*: prima di tutto bisogna riconoscere la natura imprevedibile dei film ad alto budget. Nonostante gli sforzi economici faraonici, le ricerche di mercato e gli investimenti in campagne marketing pressanti, il risultato economico di un blockbuster cinematografico è sostanzialmente casuale. Esistono alcune formule di contenimento del rischio che spingono verso la frequentazione di modelli e formule già sperimentate (prequel, sequel, reboot) e generi già coltivati (fantascienza, fantastico e avventura sono alcuni dei filoni di maggior richiamo al botteghino) e il ricorso allo star system e a prodotti culturali già conosciuti presso il grande pubblico (romanzi di grande successo, serie tv, film già noti e così via). Oltre a ciò, gli *studios*, ormai dai tardi anni Settanta, prediligono un "atteggiamento produttivo di mantenimento" che punta all'investimento di ingenti quantità di denaro in un numero circoscritto di film. Contrariamente a quanto si possa credere, l'investimento di importanti capitali in un numero ridottissimo di prodotti risultava essere una strategia conservativa in grado di ridurre il rischio attraverso la costruzione di film evento, la possibilità di potenziare il prodotto attraverso spin-off e *tie-ins* (promozionali e di intrattenimento), guadagnare attraverso i mercati ancillari, intensificare l'impatto sui mercati stranieri e facilitare la distribuzione grazie alle strategie di integrazione verticale[2]. Detto ciò, bisogna ricordare che l'approccio conservativo, sia produttivo che creativo, deve fare i conti con l'insito assetto prototipale di ogni produzione[3] (per ogni film vengono predisposte nuove alleanze e nuove formule di casting and crew) e con le matrici di replicabilità connaturate nel prodotto a ultra-budget.

2. *Le stagioni del* franchise: i film ad alto budget impongono ritmi realizzativi, incidono sui cicli finanziari ed economici degli *studios*, e impostano l'agenda produttiva di una *major* sul breve e sul lungo periodo. Queste produzioni sono le più gravose da un punto di vista economico e organizzativo, poiché richiedono un'attenzione prolungata nel tempo su molti più canali commerciali di quanto non lo esiga un prodotto a basso budget. A titolo di esempio si tenga in considerazione che le tempistiche di realizzazione dei prodotti di merchandising possono arrivare fino a un anno, mentre un videogame può richiedere fino a 18 mesi di sviluppo. Oltre a ciò, le variazioni stagionali relative al consumo cinematografico creano effetti sull'intera filiera produttiva: la scelta della *release date* di un film, oltre ad incidere sul risultato al botteghino, può gravare anche sulle vendite di merchandising o sull'efficacia dei *tie-ins* promozionali. Infatti, per i film ad alto tasso di prodotti derivati, la scelta del periodo natalizio, come data distributiva, può risultare più redditizia anche per il merchandising derivato. L'industria del giocattolo, la principale "sorella produttiva" delle strategie transmediali, ad esempio, è caratterizzata da periodi molto contratti di vendita durante l'anno, e deve far fronte alla necessità di rifornire i rivenditori durante i momenti di richieste incalzanti[4]. Inoltre, eventi mediatici esterni come le Olimpiadi o il Superbowl e le scelte dei competitori diretti possono agire sulle valutazioni promozionali, di *product placement* e di merchandising di un film. Infine, è necessario ricordare che l'incasso al botteghino è ormai una componente relativa nella determinazione dei ricavi totali di un film, ma continua ad essere una variabile in grado di incidere sul risultato economico dei prodotti ancillari. Non a caso, le industrie implicate nel merchandising preferiscono aspettare il lancio del film sui canali home video per sfruttare il radicamento della popolarità del film scongiurando il pericolo di rimanere con giacenze di prodotti invenduti.

Toy Story 3

3. *La segmentazione dei pubblici*. Il ruolo della segmentazione è quello di raggiungere pubblici diversificati attraverso un diverso posizionamento del prodotto cinematografico sul mercato. Se il posizionamento serve a collocare un prodotto nella mente dei potenziali consumatori, la *playability* si propone di misurare il grado di soddisfazione della fase di posizionamento. Ciò comporta una conoscenza più profonda del proprio target di riferimento, una conoscenza non astratta, ma misurata attraverso indagini qualitative. La *marketability*, invece, indica la facilità con cui il soggetto e le principali linee narrative di un film possono essere tradotte e utilizzate nella promozione. Questo indice è strettamente legato alla possibilità di creare partnership promozionali con altre imprese o beni di consumo. Il grado di *marketability* non è da confondersi con le potenzialità commerciali di un prodotto, che sono piuttosto il frutto del posizionamento e della *playability*. Al contrario di quanto si possa immaginare, e di quanto esemplificato nella descrizione della canonica filiera cinematografica, il marketing non è confinato alla fase conclusiva del processo produttivo di un film, ma piuttosto, in particolare per i prodotti ad alto budget, agisce già in sede di pre-produzione. "Commercial potential and marketability are assessed *and* manipulated in a film's textual element during pre-production and production, effectively merging distribution into production and blurring the old scalar and spatial division of this labour process"[5]. Il blockbuster è quindi programmato per essere un prodotto ombrello in grado di riuscire a coprire identità spettatoriali multiple e differenziate, che saranno intercettate non solo attraverso oggetti di consumo legati al film, ma anche tramite prodotti di intrattenimento derivati, come fumetti, romanzi e videogame. Il marketing cinematografico quindi non si limita alla promozione del prodotto cinematografico, ma punta alla vendita dell'intero indotto legato al film.

4. *Generi e promozione*: i film di animazione sono i prodotti più semplici da

sottoporre a merchandising se paragonati a film in live action. Per questi ultimi il processo di tematizzazione che garantirebbe la trasposizione in loghi, prodotti ancillari e forme di intrattenimento contigue risulta talvolta arduo a causa del mancato grado di astrazione di attori in carne ossa e situazioni narrative. Inoltre, le star dispongono di poteri decisionali significativi e possono quindi determinare l'andamento di un *franchise* attraverso la richiesta di clausole restrittive. Generi come la fantascienza, l'action e il fantasy sono i più indicati per un passaggio videoludico. In linea generale, però, a incidere con maggiore rilevanza sulle possibilità cross-mediali, sono i rating dell'MPAA: i rating G, PG e PG-13 sono quelli preferibili, poiché riescono a rivolgersi a un pubblico molto più vasto rispetto a un film rated R, inadatto a un pubblico di bambini, destinatari privilegiati dei prodotti di merchandising[6].

5. *Serializzazione*: la natura del *transmedia storytelling* è squisitamente seriale. Si tratta di un fenomeno seriale multipiattaforma che implica e impone continui spostamenti su dispositivi fruitivi differenti. Le dinamiche seriali hanno una ragione di ordine economico: sia le *majors* che le aziende che producono prodotti legati a film preferiscono muoversi su prodotti già avviati sul mercato. Sebbene i sequel tendano a guadagnare meno rispetto ai capostipiti, nei fatti dimostrano un andamento più prevedibile, aspetto di conforto per gli investimenti dei produttori. I bambini e i fan, inoltre, prediligono un menu cinematografico basato sulla ripetitività e sono i principali collezionisti di prodotti derivati da film. Ciò è riscontrabile anche nell'industria del giocattolo: una buona linea narrativa e la possibilità di creare collezioni sono i due principali motivi del successo di un buon gioco. L'industria dei giocattoli, per certi aspetti, è molto vicina a quella dell'intrattenimento: la produzione di un nuovo prodotto ludico non è poi così lontana dalla produzione di un nuovo film. Sono necessari investimenti produttivi e promozionali ingenti e una buona dose di fortuna, perché, a dispetto di qualsiasi indagine di mercato, il successo di un nuovo gioco (come di un nuovo film) non è prevedibile[7]. Infine, investire su prodotti di cui si detengono già i diritti di sfruttamento è una strategia di contenimento dei costi a cui le *majors* pongono molta attenzione.

6. *Il risultato economico*: è difficile quantificare il successo di una strategia cross-mediale proprio per la natura ibrida del fenomeno, che impedisce di distinguere con precisione i flussi monetari in entrata e uscita imputabili da singoli settori. Wasko sostiene che nel 2002 2,6 miliardi di dollari vennero generati dalle licenze concesse su prodotti cinematografici[8]. I settori merceologici che incidono maggiormente sulle vendite di prodotti licenziati sono: giochi e giocattoli per il 28%, software e videogame per il 18%, gift/novelties 8%, prodotti editoriali 6%, cibo e bevande 5%[9]. Al momento, il settore merceologico di maggior successo nelle dinamiche di *transmedia storytelling* è sicuramente quello dell'industria videoludica: si stima che le *majors* guadagnino da 1 a 1,4 miliardi di dollari dai videogame tratti da film[10]; un videogame di successo può incidere per il 15-20% sui ricavi legati al merchandising di un film[11].

7. *La logica industriale del* franchise: come si è avuto modo di osservare, il blockbuster è un prodotto ad alto livello di investimento finanziario e dall'elevato tasso di insuccesso. Inoltre, in molti casi si configura come prodotto seriale multipiattaforma in grado di attrarre l'attenzione di vasti pubblici attraverso articolate strategie promozionali. Tutto ciò ha un costo che è cresciuto inesorabilmente a partire dagli anni Ottanta. Contestualmente, sono aumentate le fusioni societarie, le dinamiche di integrazione verticale e orizzontale e le sinergie produttive tra diversi settori dell'intrattenimento. Lo scopo preminente di un *franchise* è quello di massimizzare gli introiti economici attraverso lo sfruttamento di alleanze produttive e promozionali. Il *franchise* cinematografico è il frutto di un assetto industriale basato sull'accentramento e il controllo oligopolistico in cui *majors* e sussidiarie lottano per il controllo dei mercati di sbocco.

8. *Oltre il business. Verso un nuovo business*: sarebbe riduttivo e ingenuo considerare la transmedialità solo in termini economici, produttivi e finanziari. L'approccio economico spiega solo un aspetto del fenomeno, ma non riesce a coglierne la complessità: non a caso gli economisti non sono ancora riusciti a enunciare una formula in grado di determinare il successo di un film. Forse perché gli spettatori non si limitano a consumare i beni che acquistano (cinematografici e non), ma sempre più spesso si esprimo attraverso di essi. "L'espressione può essere vista quindi come un investimento nel brand e non solo come l'esposizione a esso"[12]. La trasmedialità gioca sul fattore emozionale che riesce a indurre i pubblici a cambiare piattaforma, seguire nuove piste narrative, affezionarsi ai personaggi, in un paradigma che è quello della *brand extension*: il prodotto cinematografico diventa *multilayer* e multi-accesso: adatto per un consumo di massa, ma in grado di intercedere anche con le pratiche di nicchia. Spostarsi dalla hit verso la coda[13] è un processo che riguarda non solo le pratiche di consumo, ma anche le dinamiche produttive e di costruzione di *brand*. Ciò non comporterà una rinuncia al mercato di massa, ma un allargamento ai mercati di nicchia attraverso strumenti e canali specifici. Ciò significa rendersi accessibili anche a quegli utenti che in un prodotto non cercano solo un momento di consumo, ma un riconoscimento continuo.

Roberto Braga

Note

1. Cfr. Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.
2. Cfr. Tino Balio, "A major presence in all of the world's important markets. The globalization of Hollywood in the 1990s", in Steve Neale, Murray Smith (a cura di), *Contemporary Hollywood Cinema*, Londra-New York, Routledge, 1998, p. 59.
3. Harold L. Vogel, *Entertainment Industry Economics. A Guide for Financial Analysis*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007 (7a edizione), p. 72.
4. *Ivi*, pp. 360-361.
5. Toby Miller, Nitin Govil, John McMurria, Richard Maxwell, *Global Hollywood*, London, British Film Institute, 2001, p. 155.
6. Robert Marich, *Marketing to Moviegoers*, Burlington, Elsevier Inc., 2009, pp. 128-129.
7. H. L. Vogel, *op. cit.*, pp. 360-361.
8. Janet Wasko, *How Hollywood Works*, London, Sage, 2003, p. 162.
9. R. Marich, *op. cit.*, p. 124.
10. J. Wasko, *op. cit.*, p. 166.
11. R. Marich, *op. cit.*, p. 120.
12. H. Jenkins, *op. cit.*, p. 51.
13. Chris Anderson, *La coda lunga. Da un mercato di massa a una massa di mercati*, Torino, Codice, 2007.

Lego Star Wars

Narrazioni transmediali e pubblici connessi

Dalla *corporate* alla *grassroots* fiction

L'avvicinamento della galassia lontana lontana...

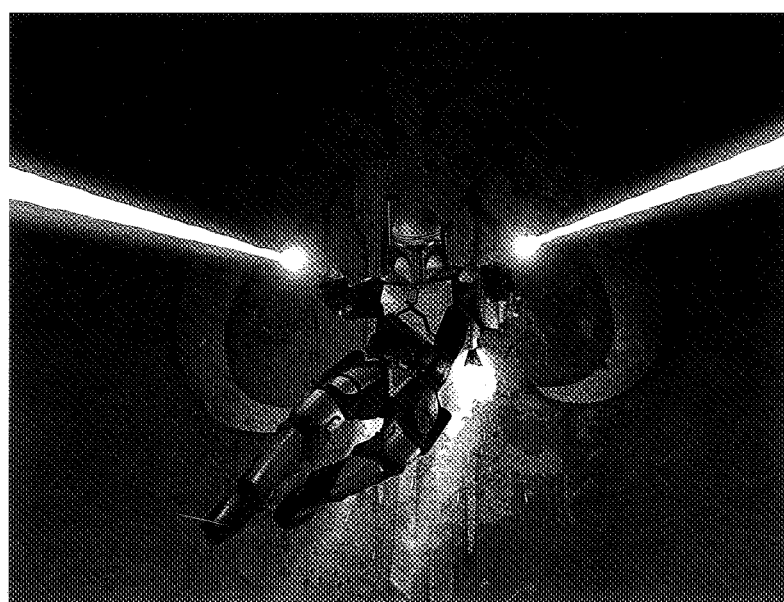
Ripone nel cofanetto il secondo DVD di *Star Wars: Episodio III – La vendetta dei Sith*, dopo aver visto la scena tagliata della morte della Maestra Jedi Shaak Ti per mano del Generale Grievous con il commento di Lucas – morte mai avvenuta nel film – e lo ripone nello scaffale, accanto al videogioco *Star Wars: il potere della forza* per la consolle Wii che colloca la storia – un adolescente che vede morire sotto i propri occhi il padre dopo un duello con Dart Fener che poi lo cresce e lo allena – tra il terzo e il quarto episodio della saga. Proprio sopra c'è lo scaffale con i fumetti di *Star Wars* della Dark Horse, editi in Italia dalla Magic Press ma esauriti, dove è appena finito *La vendetta dell'imperatore* comprato su eBay per 7 euro, in cui si racconta della ricostituzione dell'antico ordine dei cavalieri Jedi da parte di Luke Skywalker, subito dopo i fatti raccontati nel film *Il ritorno dello Jedi* e che mette in dubbio che tutti i cavalieri siano morti come racconta l'episodio III. Sul pc ha aperto nel browser la pagina di YouTube con la parodie di *Guerre Stellari* fatta dai GemBoy, una galleria di Flickr che raccoglie le foto postate con tag Lego Star Wars (cerca un'immagine da mettere come sfondo del desktop) e dà un'occhiata anche a quanto è arrivato il finanziamento del film italiano autoprodotto *Dark Resurrection*... In attesa che, forse, l'anno prossimo esca la serie tv che racconterà cosa avviene tra *La vendetta dei Sith* e *Una nuova Speranza* – si è ripromesso di scaricare ogni singola puntata americana subito dopo la messa in onda con sottotitoli dei *fansubbers* italiani realizzati nel giro di una notte[1].

L'esperienza dell'intrattenimento audiovisivo novecentesco ha le sue radici, da una parte, nell'idea di pubblico – che costituisce il nuovo soggetto "moderno" sulla scena – e, dall'altra, di un'industria culturale che produce forme di rappresentazione grazie a professionisti che lavorano esaltando i meccanismi di spettacolarizzazione di opere "chiuse" monomedialmente ma che hanno vocazione di mercato per il *franchise*. Questo contesto si trova oggi ad essere mutato sui due lati in modo significativo: la realtà transmediale, da una parte, e quella corrispondente dei pubblici connessi, dall'altra, stanno caratterizzando in modo nuovo forme di produzione e fruizione dell'audiovisivo, secondo percorsi inediti in continua evoluzione.

Cultura convergente e pubblici connessi

Il quadro di riferimento è dato da una mutazione di fondo in atto della relazione tra produzione e consumo che si può sintetizzare con il termine "cultura convergente"[2]. Innanzitutto troviamo lo svilupparsi di una convergenza mediale che rende quasi inevitabile il flusso di contenuti tra più canali mediali portando alle conseguenze estreme la logica del *franchise* su cui si basa l'industria dell'intrattenimento moderna:

> Lo spostamento verso gli effetti digitali nel cinema e il miglioramento della qualità della grafica per video game significano che sta diventando molto più realistico l'abbassamento dei costi di produzione attraverso la condivisione di risorse tra media diversi. Tutto ciò che riguarda la struttura della moderna industria di intrattenimento è stato progettato con questa sola idea in mente: la costruzione e la valorizzazione del *franchise* di intrattenimento[3].

Ma la condizione peculiare è data dal generarsi di una circolarità tra *cultura delle corporation* e *cultura dal basso*, cioè quell'insieme di realtà *grassroot* sempre più presenti grazie alle forme che Rete e siti di social network rendono non solo possibili ma sempre più visibili. Sia a livello tecno-sociale, con la realtà definita oggi come web 2.0 che supporta e stimola una convergenza culturale; sia a livello di pratiche, che offrono una nuova prospettiva sulla relazione tra chi produce e chi consuma, come la crescita di contenuti generati dagli utenti (UGC) mostra. I cambiamenti delle tecnologie della comunicazione stanno riconfigurando le nostre vite, compresi i modi di fruizione e di creazione, grazie ad uno stato di connessione[4] crescente nel quale interagiamo ed impariamo gli uni dagli altri. La diffusione ed appropriazione di *devices* e software ci permettono, in quanto pubblico/consumatore, di archiviare contenuti mediali, di annotarli, ri-scriverli e rimetterli in circolo. Nel loro uso, nelle dinamiche di appropriazione, queste tecnologie hanno modificato i modi in cui come pubblico/consumatore interagiamo con le

Star Wars: Bounty Hunter

istituzioni governative, educative e commerciali. Siamo pubblici connessi. Il temine "pubblici connessi" fa riferimento a una diversificata interrelazione e co-evoluzione tra pratiche culturali, relazioni sociali e sviluppo delle tecnologie mediali in direzione di una connessione digitale[5]. Questo concetto si pone in alternativa a quello di audience (o consumatori) per sottolineare il mutamento dei modi in cui gli individui sono connessi e mobilitati oggi attraverso i media e per mezzo di questi:

> Ora i pubblici comunicano sempre di più secondo logiche che potremmo definire bottom-up, top-down oltre che, naturalmente orizzontalmente tra pari. I pubblici possono reagire, (ri)fare e (ri)distribuire partecipando alla condivisione di cultura e conoscenza attraverso le logiche del discorso e dello scambio oltre che quelle della sola ricezione mediale[6].

Siamo oggi di fronte ad un mutamento culturale caratterizzato dal consolidarsi di un ambiente informativo che presidia una nuova fase dell'economia dell'informazione caratterizzata da "azioni individuali decentrate – cioè le nuove e rilevanti condotte cooperative coordinate per mezzo di meccanismi non commerciali radicalmente distribuiti, che non dipendono da strategie proprietarie"[7].

L'industria culturale novecentesca è stata costruita attorno a media professionali e commerciali che hanno messo all'angolo tutte le produzioni "dal basso", amatoriali ed interpersonali confinandole in un ambito domestico o di nicchia. È così che una cultura – e un immaginario – professionale e commerciale ha reso periferiche, per i vissuti, forme culturali che sono sempre state centrali, come i diari, le corrispondenze, le conversazioni quotidiane, ecc. a discapito della costruzione di un'arena pubblica condivisa di natura translocale e spettacolare. Le forme di produzione individuali di coloro che vengono pensati e vissuti come pubblici/consumatori hanno trovato nella loro marginalità linguaggi sotterranei di sopravvivenza che si sono esplicitati nella capacità di rimodellare i prodotti massmediali *mainstream* o di dare vita ad artefatti culturali originali. Dalle autoproduzioni musicali e letterarie alle fanzine attraverso tutte le diverse forme di *fandom*, le soggettività espunte e reinterpretate dai linguaggi di massa hanno saputo dare vita a narrazioni in grado di fornire *senso* ai propri bisogni e desideri comunicativi, estetici e dell'immaginario[8].

Ci troviamo così, da una parte, di fronte alle nuove modalità intraprese da quelli che sono stati pensati, nella cultura dei media, delle istituzioni e del mercato di massa, come audience/consumatori più o meno passivi e che oggi troviamo protagonisti nel produrre e dare senso, entrando in conversazione con gli ambiti istituzionali e *mainstream* attraverso forme inedite[9]. E, dall'altra, possiamo notare come si stia producendo un flusso di contenuti su più piattaforme frutto di una più stretta cooperazione tra più settori dell'industria dei media, a fronte anche di un pubblico mutato che migra per nuove esperienze di informazione e intrattenimento. Cambiano così sia le logiche produttive che i linguaggi di costruzione e di fruizione di contenuti narrativi che diventano piattaforme di senso transmediali.

Narrazioni transmediali

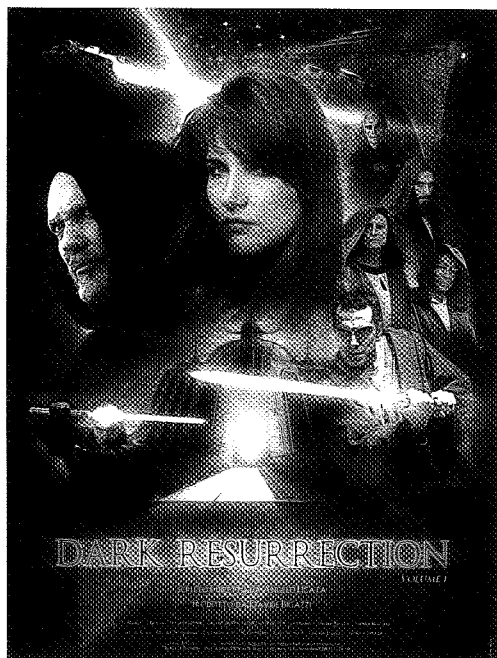
La narrazione transmediale va pensata quindi come un principio operativo, nei termini di Henry Jenkins "un processo in cui gli elementi integranti di una fiction vengono sistematicamente dispersi attraverso più canali di distribuzione al fine di creare una esperienza di intrattenimento unificata e coordinata"[10]. È così che, sfruttando le peculiarità dei singoli media, una storia può trovare la sua introduzione in un film ed ampliarsi con romanzi, videogame, fumetti e, magari, una serie televisiva. L'estensione transmediale può mettere a fuoco una dimensione inesplorata del mondo messo in narrazione – come il videogioco *Star Wars: Bounty Hunter* (2002) che approfondisce le vicende dei cacciatori di taglie –, ampliare la linea temporale dei contenuti – come avviene con i comics Dark Horse, che espandono la narrazione cronologica della saga di *Star Wars* – o mostrarci esperienze e prospettive di protagonisti secondari – come nella serie di romanzi dedicati a Boba Fett, cacciatore di taglie spesso alle dipenze di Darth Vader e Jabba the Hutt. Il tutto con una relativa autonomia di ogni narrazione, per cui non occorre aver visto necessariamente il film per approcciare il fumetto o giocare al videogame, rendendo così dal punto di vista del consumo ogni *franchise* autosufficiente.
Si tratta però di un'autonomia teorica perché, nella prassi, molte delle forme transmediali sono efficaci ed hanno senso solo se vengono collocate lungo una catena cronologica sia interna al prodotto stesso (ha poco senso la fruizione dei *mobisodes* di *Lost* senza essere pubblico della serie) che esterna (l'efficacia della campagna virale con *alternate reality game* "I Believe in Harvey Dent"[11] si perde dopo l'uscita del film *The Dark Knight*).
Possiamo quindi collocare la narrazione transmediale entro un continuum operativo complesso che va dalla riduzione del racconto da un medium ad un altro (la serie di film tratti dalla saga di *Twilight*), al prodotto *spin off* (*Private practice* che si discosta ed intreccia con *Grey's Anatomy*), alla narrazione parallela interna al mondo (come il video game di *Matrix* rispetto al film), a narrazioni alternative – come il recente *Star Trek – Il futuro ha inizio* (*Star Trek*, J.J. Abrahms, 2009), che si colloca nell'universo della narrazione pur scostandosene per elementi essenziali –, ad approfondimenti della narrazione su media diversi (come il caso dei fumetti online di *Heroes* che approfondiscono retroscena e caratteristiche dei personaggi consentendo "un'esperienza immersiva ai fan"[12]), alla distribuzione di indizi per promuovere un nuovo prodotto o una nuova stagione televisiva – come il caso di *Lost experience* (2006), progetto di *alternate reality game* cross mediale che ha utilizzato siti web, *voice mail*, annunci televisivi e sulla carta stampata e un racconto, collocato tra la stagione due e tre della serie *Lost* – alla traduzione dell'immaginario in gadget, *action figures*, giochi di carte – nei due sensi: come le riproduzioni dei Simpsons su tazze, maglie, trapunte, ecc. o dei prodotti *Hello Kitty* (1974) in una serie anime *Hello Kitty and Friends* (1991). In tal senso l'esperienza di intrattenimento prodotta dalla dispersione tra media, formati narrativi diversi e logiche di fruizione differenziate non è sempre così "unificata e coordinata" ma implica livelli di profondità diversi e percorsi di senso soggettivi con livelli di possibile partecipazione e personalizzazione da parte dello spettatore che prevedono meccanismi di interattività ed appropriazione della narrazione molto diversi.
Se seguiamo infatti una logica di interpretazione della transmedialità orientata alla produzione rischiamo di restare ancorati a modalità di lettura in cui il pubblico/fruitore si muove al massimo attraverso testi diversi, al limite godendo dell'approfondimento che comporta passare da un prodotto mediale all'altro, dal cogliere citazioni che solo chi segue il racconto su più media può cogliere, e così via. Se portiamo, invece, alle estreme conseguenze il senso della transmedialità allora dobbiamo cogliere anche l'altro lato, quello in cui il pubblico si appropria dei contenuti delle narrazioni e le trasforma producendo fan fiction (come i racconti in cui Hermione Granger, *character* di Harry Potter, ha una storia d'amore con una ragazza), fan fiction trailer (come il *Twilight-Lunar Cycle*[13]), fan art (come le immagini create in Photoshop che mostrano le storie delle coppie di *Grey's Anatomy* remixando foto del set, da riviste, ecc.), parodie (come i pezzi dei Simpson su YouTube doppiati in dialetto napoletano, anche con contenuti triviali), remixando contenuti (ad esempio montando scene di *House MD* con musiche dei Metallica), realizzando produzioni proprie a basso costo (come le avventure di *Lupin III* recitate da un gruppo di ragazzi in puro stile *cosplayers* dal titolo *Colpo grosso a Bussi sul Tirino*[14] o quelli di *fiat500 Lupin3*[15]) o impegnandosi in progetti più complessi, come *Dark Resurrection*[16], film ispirato alla saga di *Star Wars* autoprodotto in Italia, oppure producendo contenuti come pubblici connessi a supporto propria serie preferita, come nel caso di *Flash Forward*[17].
Su queste ultime due forme, una promossa dal basso, l'altra dall'alto, vale la pena soffermarsi, per capire come sia complessa la relazione fra forme di produzione e del consumo di contenuti mediali oggi. In particolare se consideriamo il livello di coinvolgimento del fan, attraverso la forma che l'essere fan ha assunto oggi. Dalle lettere ai produttori e le fanzine fotocopiate e spedite per posta tra piccoli gruppi ristretti ne è stata fatta di strada[18]. Non è una questione di numeri ma di cultura. Il fan va pensato come un dispositivo culturale che ha messo a punto una serie di comportamenti di fruizione mediale, di produzione testuale e co-produzione narrativa che oggi ritroviamo spalmata in modo differenziato e con diversi livelli di coinvolgimento, nelle mille sfumature che vanno dall'appassionato allo "zelota" e che ha trovato forme corrispondenti di risposte ai bisogni di narrazione, di coinvolgimento e di consumo sia nella produzione che nel mercato.

Dark Resurrection

Dark Resurrection*: il "senso" rovesciato*

Dark Resurrection rappresenta una realtà significativa di rovesciamento di "senso" che passa dall'appropriazione testuale dei fan fino alla produzione. Il film ha un'ottima qualità di script, sceneggiatura e girato e gli effetti – combattimenti con spada laser, salti iperspaziali, un modello R2D2, visualizzazione della "forza" ecc. – hanno un livello di professionalità elevato che mostra le capacità produttive in mano ai fan oggi. Le news presenti nel sito del progetto hanno seguito l'operazione passo passo, mostrando l'impegno volontario e il supporto tra fan, ognuno a partire dalle proprie capacità e da quanto può mettere a disposizione: "L'applauso più grande va al consiglio dei Jedi, creato grazie a comparse provenienti da tutta Italia, le quali non hanno ricevuto nemmeno il rimborso spese! Grazie a tutti, di cuore, per la passione con cui avete partecipato, siete stati stupendi in ogni inquadratura!". Il secondo capitolo è in attesa di essere realizzato ed è stata lanciata una campagna di "produzione diffusa" che usa la logica di "appartenenza" del fan e che al momento ha raccolto quasi 12.000 euro:

> L'offerta è libera. Chi offrirà un contributo pari o superiore a 30 euro diventerà PRODUTTORE associato di DR2 (apparirà quindi nei titoli di coda), MEMBRO dell'associazione Riviera Film in qualità di socio sostenitore, e riceverà come benvenuto una copia omaggio in DVD di *Dark Resurrection Volume 1* contenente un'ora di extra e la tessera dell'Associazione.

Un'altra operazione che sostiene la produzione sfrutta la forma del collezionismo propria del fan all'epoca dell'asta online attraverso la messa in vendita su eBay del costume originale del film indossato dal personaggio Maestro Jedi Aron. Anche la costruzione del cast sfrutta l'appartenenza alla *fandom*, veicolando informazioni in rete: "Si tratta di un precasting, essere selezionati in questa fase significa avere la possibilità di partecipare al Volume 2 come comparsa o piccolo ruolo. Nessuno degli attori verrà pagato essendo

un progetto privo di fini di lucro. Verranno dati rimborsi fino ad esaurimento degli stessi". Chi fosse interessato e non conosce il film, può farsi poi un'idea grazie al profilo su MySpace della protagonista femminile, Marcella Braga, che mostra foto di scena, backstage, ecc.
Sfruttando le potenzialità di messa in connessione dei vissuti in Rete e della "passione" per la saga *Star Wars* è possibile quindi dare vita ad una produzione complessa ben al di là del dilettantismo amatoriale, spesso di bassa qualità, che troviamo nei molti contenuti sparsi in Rete. Eppure è proprio a partire da questa forma "dilettante" e dalle logiche produttive sottese che è stato possibile pensare e realizzare il lavoro.

Vite in Flash Forward

La serie televisiva *Flash Forward* (FFW) pensa al suo pubblico in un'ottica di cultura convergente, considerando l'audience come una componente partecipativa essenziale sia nel diffondere attivamente il successo di una serie tv che nell'offrire spunti per lo sviluppo delle vicende. Il plot, articolato e complesso, ruota, di fatto, attorno al black out che colpisce l'intera popolazione mondiale il giorno stesso della messa in onda sul canale ABC della prima puntata della serie, durante il quale ogni essere umano ha una visione del suo futuro sei mesi esatti dopo (giorno dell'ultima puntata prevista, la venticinquesima, della prima stagione). Pura sincronizzazione fra i tempi della fiction e quelli della realtà della visione. Il punto è: una volta che hai visto il tuo futuro come ti comporterai? Come agirà il libero arbitrio?
La dinamica partecipativa viene sviluppata realizzando realmente sul web un sito, Mosaic[19], che nella fiction viene creato dall'FBI per far sì che le persone nel mondo scrivano cosa hanno visto nella loro "visione" a sei mesi. Il *live streaming* di Mosaic racconta di persone che giocano con il mezzo secondo un'ottica *geek* dell'appassionato ("Sono a letto con la mia ragazza e guardo *Star Trek*", "Stavo guardando il finale di *FlashForward*"), racconta dei sogni di ragazzi ("Stavo suonando in un locale con la mia band e la gente era pazza di noi!"), di storie d'amore ("Ero di nuovo con la mia ex ragazza. Eravamo molto innamorati")... Il pubblico mette in connessione la propria vita con quella degli altri attorno alla serie tv, lasciando spezzoni di vita vissuta o immaginata, con dettagli intimi su sentimenti, modi di essere e di vedere il mondo, forme di consumo, e così via.
Nelle prime settimane di messa in onda, un video di Marcie Turoff, che recita il ruolo di Intelligence Analyst di Mosaic Collective, suggerisce di vedere su YouTube alcuni video[20] raccolti durante la ComiCon – grandissima convention sui *comics* che ogni anno si tiene a San Diego raccogliendo migliaia di fan – e offre spunti di scrittura attraverso i video di gente comune prodotti per il sito: l'intento è quello di stimolare il pubblico a postare le proprie visioni producendo connessioni che diventano visibili, ad esempio utilizzando la visione "patterns" sul sito che aggrega i commenti lasciati in base a parole chiave.
Poi ci sono i FFW personali, quelli che ti mettono, in quanto spettatore, in connessione con la tua rete di contatti nei social network. Basta loggarsi al progetto "Flashforward Experience"[21] con user e password del proprio profilo Twitter o Facebook o MySpace ecc. per sperimentare un FFW sotto forma di video che mixa frammenti visivi presi dal proprio profilo e da quello dei propri *friends*: le icone del proprio avatar o le foto presenti nelle pagine personali, ecc. Il FFW che si ottiene è costituito da una serie di immagini che scivolano veloci, sintetizzando i 2 minuti e 17 secondi (tempo di ogni FFW nella fiction) che viene scandito da un timer in alto a destra. Il FFW ottenuto può essere segnalato a un proprio contatto che riceverà una mail con il link: una forma che cerca di stimolare la connessione ulteriore rispetto alla catena dei pubblici e fare crescere i FFW presenti.
Dietro queste forme troviamo una logica promozionale governata dall'alto ed uno stimolo verso spettatori interessati che possono interagire con la serie attraverso forme di coinvolgimento diverse, mettendo in gioco loro stessi e i loro amici. Ma il pubblico connesso, post-spettatoriale, non può essere completamente governato dai confini delineati dal marketing dell'intrattenimento, né le sue produzioni dal basso essere delimitate dalle esigenze della produzione. È così che la struttura predisposta come meccanismo di diffusione di significati coerenti con le esigenze della produzione può diventare una piattaforma per altro, come il tentativo di creare attorno a Mosaic un *flash mob* politico[22].
Oggi un mio collega mi ha fatto notare che sul sito *Join the Mosaic*, piattaforma legata alla serie americana *Flash Forward* che sta spopolando in questi giorni, qualcuno ha inserito una premonizione particolare: "Il 29 Aprile 2010 Silvio Berlusconi sarà arrestato e messo in prigione". Dopo una chiacchierata su FriendFeed lancio questa idea: perché non occupiamo il sito di Mosaic Collective postando sul mappamondo centinaia di messaggi con premonizioni legate all'arresto del nostro premier? Ovviamente tutte devono essere localizzate in Italia. I messaggi vanno prima in moderazione, quindi bisogna scriverli con criterio. Probabilmente li cancelleranno dopo un po' ma possiamo sempre provarci, no? Facciamo un bel *flash mob* online.
I prodotti transmediali rappresentano, in definitiva, la risposta del mondo dell'industria culturale a fronte di un mutamento dei bisogni di informazione ed intrattenimento di un nuovo soggetto che si presenta sulla scena sociale e sul mercato: il pubblico connesso. Ma sono ancora spesso ancorati a logiche e linguaggi del Novecento e dovranno imparare (e sperimentare) nuove logiche di messa in relazione con uno spettatore/consumatore che comincia ad acquisire la consapevolezza di non essere più unicamente oggetto di comunicazione – che delega la rappresentazione di se stesso, delle proprie aspirazioni e del proprio immaginario all'esterno – ma diventa soggetto di comunicazione in grado di partecipare a processi co-creativi attraverso forme di riappropriazione (di se stesso, delle proprie aspirazioni e del proprio immaginario) sempre più profonde.

Giovanni Boccia Artieri

Flashforward

Note

1. Si tratta di una sintesi di materiali di "intersezione" (note di campo derivanti dall'osservazione, stralci di interviste, analisi di post o profili tratti da siti di social network) che derivano dal materiale etnografico da me raccolto per una ricerca sulla mutazione in atto.
2. Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.
3. H. Jenkins, "Transmedia Storytelling", *Technology Review*, 15 gennaio 2003, http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/?a=f.
4. Giovanni Boccia Artieri, "SuperNetwork: quando le vite sono connesse", in Lella Mazzoli (a cura di), *Network Effect. Quando la rete diventa pop*, Torino, Codice, 2009, pp. 21-40.
5. Mizuko Ito, "Introduction", in Varnelius Kazys (a cura di), *Networked Publics*, Cambridge, MIT Press, 2008.
6. *Ivi*, p. 3.
7. Yochai Benkler, *La ricchezza della rete*, Milano, Università Bocconi, 2007, pp. 3-4.
8. G. Boccia Artieri, "*Share This!* Le culture partecipative nei media. Un'introduzione a Henry Jenkins", in H. Jenkins, *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Milano, Franco Angeli, 2008, pp. 7-22.
9. G. Boccia Artieri, "SuperNetwork: quando le vite sono connesse", cit., pp. 21-40.
10. H. Jenkins, "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling", *Confessions of an Aca/Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 12 dicembre 2009, http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html.
11. Si tratta di una campagna virale che parte il 18 maggio 2007 con l'affissione di cartelloni elettorali in una decina di grandi città degli USA con il volto dell'attore Aaron Eckhart sullo sfondo a stelle e strisce con la scritta "Harvey Dent for district attorney" e lo slogan "I Believe in Harvey Dent". Due giorni dopo gli stessi cartelloni verranno manomessi e il volto deturpato con gli occhi cerchiati di nero e la bocca trasformata nel sorriso di Joker, allo slogan viene aggiunto un "too". Infatti sarà il sito "IBelieveInHarveyDentToo.com" a costituire il *trailhead* di una lunga campagna virale che accompagnerà l'uscita del film *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008).
12. "Intervista su *Heroes*. Il produttore esecutivo Jeph Loeb parla con gli scrittori della serie Aron Eli Coleite e Joe Polaski", in *Heroes. Stagione Uno*, Planeta DeAgostini, 2008.
13. "La storia comincia con il ritorno dall'Italia di Edward e Bella. Cosa sarebbe successo se i due avessero fatto l'amore quella notte? Edward sarà veramente in grado di controllarsi? Come si evolverà il loro rapporto?", TheKaos85 su http://www.youtube.com/watch?v=Tm6G-O3TJ9c.
14. http://www.youtube.com/watch?v=BunbKpE0Ec8.

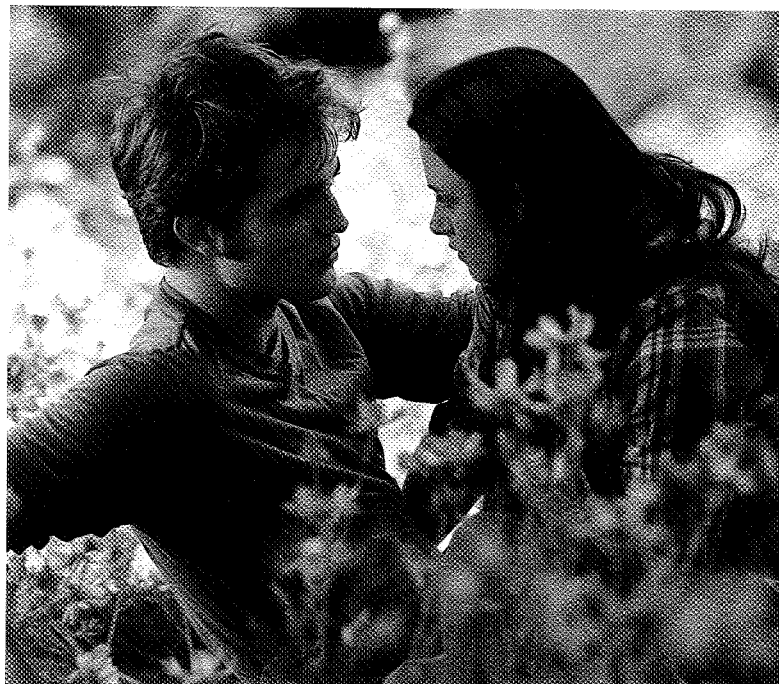
15. http://www.youtube.com/watch?v=4FNWSY-xQtc.
16. http://www.darkresurrection.com/.
17. http://abc.go.com/shows/flash-forward.
18. H. Jenkins, *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, cit.
19. http://abc.go.com/shows/flash-forward/mosaiccollective.
20. http://www.youtube.com/user/JoinTheMosaic#p/u.
21. http://minisiti.foxtv.it/flashforward/experience/index.php.
22. http://www.liviacolare.com/2009/11/03/occupiamo-il-mosaic-collective/.

Iperboli, crasi e neologismi

Per un'onomastica (e una teoria) del "nuovo" spettatore

Gli scritti sulla spettatorialità e, più in generale, sulla fruizione fioriti negli ultimi anni ci restituiscono una messe ampia e variegata di soluzioni lessicali atte a dare conto della trasformazione di statuto a cui il "consumatore" di media è andato incontro almeno dalla metà degli anni Novanta in avanti. Se c'è infatti un dato acclarato è che con la diffusione dei *personal media*, prima, e dei dispositivi digitali, poi (fenomeni per altro cresciuti quasi in parallelo), le attività, gli atteggiamenti e l'esperienza dell'utente della comunicazione via media sono radicalmente cambiati. Controllo, personalizzazione, feedback e persino produzione di contenuti che contendono alla comunicazione istituzionale l'esclusivo appannaggio della sfera pubblica costituiscono le nuove coordinate dell'esperienza mediale. Tuttavia, a fianco della celebrazione delle straordinarie opportunità che la digitalizzazione e gli scenari mediali contemporanei offrono ai consumatori dei media – tratto che accomuna interdisciplinarmente il dibattito sulla *spectatorship*, così come il tono apodittico con cui si vaticina un futuro fulgido all'utente dei "nuovi" apparati – le differenti prospettive teoriche imprimono una direzione specifica alla riflessione, che porta a enfatizzare alcuni aspetti della palingenesi dello spettatore, lasciandone in ombra altri, e che si riflette puntualmente nella nomenclatura con cui gli studiosi si sforzano di definire l'esperienza di fruizione.

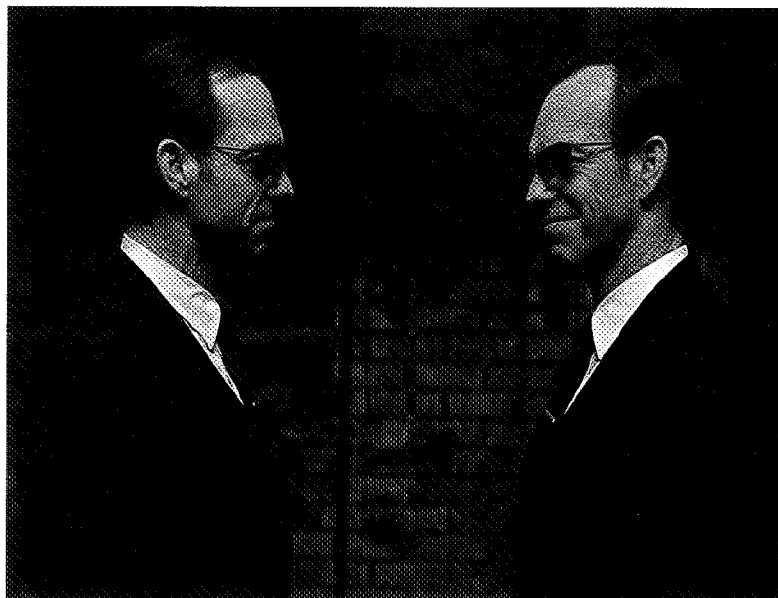
Una ricognizione attraverso almeno una parte dei coni lessicali elaborati per denotare l'utente dei media di ultima generazione può dunque far guadagnare un ideale punto archimedico da cui guardare con maggiore ampiezza di veduta a un fenomeno che si è rivelato assai più esteso e complesso di quanto non fosse preventivato e che, superato l'entusiasmo della prima ora, appare profondamente segnato dall'ambiguità: teso fra forme effettivamente inedite di esperienza e modalità inerziali di consumo che rimandano a paradigmi che si ritenevano definitivamente superati.

L'onomastica dello spettatore contemporaneo fa capo a tre principali strategie linguistiche: la crasi, il suffisso e l'aggettivazione. Si tratta di modalità consuete attraverso le quali si interviene su un patrimonio lessicale (e semantico) preesistente al fine di aggiornarlo. Esse tuttavia concorrono anche a veicolare una differente idea di spettatorialità.

The Twilight Saga: Eclipse

La crasi rappresenta la strategia di più forte impatto e certamente quella che ha generato i neologismi più noti, che hanno letteralmente colonizzato il dibattito sulle nuove forme dell'esperienza mediale. Termini come *Prosumer*, lanciato nei primi anni Ottanta dal visionario Alvin Toffler[1], o Pro-Am, più recentemente coniato da Anderson nel quadro della teoria della coda lunga[2], o anche il nostrano spetta(u)tore[3] sono diventati in breve tempo passepartout, parole chiave che evocano scenari avveniristici, in cui *il consumatore (spettatore) assume una funzione demiurgica e diviene l'autore dei contenuti che fruisce*. Prendiamo la nozione di spetta(u)tore. Nato a ridosso del fenomeno del *citizen journalist*, il termine è andato a denotare più estesamente quell'insieme di utenti che operano fattivamente sui contenuti: manipolandoli ovvero generandone di nuovi.

Al di là delle diverse matrici disciplinari e, conseguentemente, degli specifici aspetti su cui ciascuna di queste nozioni indugia (il modello comunicativo e la relazione fra produttore e consumatore, nel caso di Toffler; la questione economica e la linea di separazione sempre più sottile fra produzione e distribuzione "industriale" e attività amatoriale, per Anderson; la questione della copertura informativa e della crucialità degli utenti come nuovi protagonisti del processo di newsmaking per Mezza) si ravvisano alcuni elementi comuni. Sotto la retorica celebrativa, che enfatizza l'utente, la qualità del suo contributo, l'afflato demotico dell'esperienza di fruizione, l'originalità e la creatività della comunicazione, si rintracciano in particolare alcune riflessioni "di sistema" che portano alla luce quella componente più problematica a cui si faceva cenno in apertura. Dietro l'entusiasmo per le possibilità che si squadernano di fronte all'utente, si intravede infatti un'idea debole di medium, che necessita dell'azione adiuvante, suppletiva o addirittura vicaria del fruitore. La "terza ondata" dei media è insomma una sorta di risacca che lascia sulla battigia gli scheletri di apparati ormai vetusti, incapaci, da soli, di reggere le sfide dei tempi nuovi.

Anche l'uso del suffisso ha avuto una certa fortuna nel dibattito. Neospettatore[4] e iperspettatore[5] sono termini relativamente diffusi, anche in ragione della loro versatilità semantica. Essi denotano infatti in modo generale lo statuto attuale dell'utente di media, descrivendolo come l'*esito di un processo di estensione e di potenziamento delle sue prerogative "classiche"*. Così *l'iperspettatore*[6] è quel tipo di fruitore che è capace di gestire una molteplicità di piattaforme e che si muove con dimestichezza fra dispositivi tradizionali e nuovi media, alternando modelli di fruizione "canonici" con modalità inedite, che prevedono una più ampia discrezionalità sui tempi, le occasioni e gli stili di fruizione, così come sul testo, sul suo darsi (i fenomeni di *time shifting* legati alla diffusione e al perfezionamento dei sistemi di registrazione) e finanche sulla sua struttura diegetica (rientrano in questa casistica tutte le forme di intervento e di rimaneggiamento del testo legate al digitale).

Diversamente dalla crasi, la strategia lessicale fondata sull'inserimento di suffissi, sottende un'idea di continuità con il passato e con i suoi paradigmi: il nuovo spettatore "forza" i media (o forse sono i media ad offrirgli un più ampio margine di manovra) senza scardinarne la struttura. Si tratta insomma di un passaggio morbido, in cui la relazione fra medium e fruitore si arricchisce di varianti, ma resta nella sostanza inalterata.
Anche in questo caso, a guardare con più attenzione, sotto la parvenza di naturalità e di assoluta positività del processo palingenetico dello spettatore, allignano alcune istanze problematiche. Una sorta di rimosso, che getta un'ombra sul futuro del fruitore e della comunicazione via media. Anzitutto l'esperienza di visione assume una marcata valenza ludica: è gioco, divertimento, al limite scoperta. La dimensione dell'impegno e della missione (sociale, culturale, politica, educativa...) si eclissano a favore di una connotazione uniformemente euforica. Poi, non vi è alcuna tensione: etica, né estetica. Ogni modalità di consumo è legittima e qualunque piattaforma è considerata egualmente adeguata a supportare un contenuto, anche se il tipo di fruizione che performa è epidermica e discontinua (come avviene nelle cornici di fruizione "non dedicate"). Infine, il fruitore opera entro un orizzonte dettato dalle proprie propensioni e gusti, dai bisogni o dagli interessi personali. L'individualità, intesa come capacità di adattare, di modellare su se stessi l'istanza mediale annulla la funzione pubblica della comunicazione mediale o la segrega in quei momenti in cui la dimensione istituzionale e verticistica della comunicazione, la sua struttura asimmetrica si ripresentano, a tutto detrimento del fruitore e della sua vivacità e dinamicità (come a dire che perché la comunicazione possa ancora assolvere ad una funzione pubblica è indispensabile che l'utente riassuma un ruolo subordinato e tendenzialmente passivo).
Da ultimo, l'onomastica del fruitore comprende un ampio repertorio di denominazioni ottenute attraverso un processo di aggettivazione o di "etichettatura": lo *spettatore flâneur*[7]; lo *spettatore perverso*[8]; lo *spettatore aristocratico*[9], lo *spettatore intraprendente*[10], il *bracconiere testuale*[11], ecc.
In questo caso lo scenario si fa più eterogeneo. Vi sono termini che rimandano ad una visione "resistenziale" della comunicazione: è il caso del *bracconiere testuale*, che attraversa i territori della comunicazione seguendo una mappa propria e che elabora una geografia di significati inedita e alternativa a quella istituzionale[12]; o anche della prospettiva sottesa alla nozione di *spettatore perverso*, che, a dispetto della canonicità delle situazioni di visione (gli esempi discussi da Klinger rientrano nel paradigma del cinema classico), piega il senso di un testo e dell'esperienza di fruizione fin oltre i limiti del lecito; o dello *spettatore attivo*, meno pugnace e che "negozia" il senso e i modi della propria esperienza[13]. Altre denominazioni fioriscono invece in terreno culturologico, più profondamente legato alla lezione critica e che guarda con malcelata diffidenza ai cambiamenti in corso. Già all'inizio degli anni Novanta, la diffusione capillare dei sistemi di videoregistrazione e la crescita del numero degli schermi inducono Anne Friedberg a coniare la dizione di *nuovo flâneur* per descrivere lo spettatore girovago e svagato, che la moltiplicazione dei dispositivi della visione (la sala, la televisione, il videoregistratore) eccita e, insieme, disorienta[14]. E qualche anno più tardi Barbara Klinger descriverà la nuova élite mediale come un gruppo di spettatori "addentro" nelle questioni tecnologiche, in grado di tenere aggiornato il proprio set di visione e di scegliere fra le molte proposte di strumentazione domestica, e con una generica competenza testuale (Klinger parla di *insiders*[15]). In tutte e due i casi, l'esperienza di fruizione mediale (e in particolare la visione del film) perde i propri connotati distintivi, si sfibra e si disperde in pratiche anodine, che smarriscono il senso ed il valore del testo.
Visioni diverse, dunque, al limite antitetiche, apparentate ad ogni modo da una comune propensione tassonomica, da un'attenzione a riconoscere l'eccezione (Staiger è in questo senso emblematica[16]) anche al di sotto delle tendenze consolidate e a considerare le forme assunte dalla *spectatorship* come provvisorie, interinali, non un approdo, non l'esito atteso di un processo evolutivo volto al miglioramento, ma un momento, una congiuntura destinata a divenire altro.
L'onomastica dello spettatore contemporaneo, dunque, dice assai più di quanto non si sia soliti intendere: non solo che qualche cosa (molto) è cambiato; non solo che lo spettatore ha assunto un ruolo e gode di una libertà di azione che non ha eguali in passato; non solo che le sue possibilità di operare nel campo della comunicazione mediale (ad esempio, di imporsi come "autore") sono cresciute esponenzialmente; non solo che la sua esperienza ha guadagnato in consapevolezza, perché nasce da una scelta fra molteplici contenuti, molteplici piattaforme, molteplici modalità di fruizione.
I molti nomi che il fruitore contemporaneo di media assume, parlano di un'identità complessa e non necessariamente coerente: dicono di un cambiamento di statuto che spesso è disatteso alla prova dei fatti, prodotto di iperfetazioni teoriche più che dell'osservazione delle pratiche empiriche di fruizione e che, comunque, non è esclusivo, che convive con profili spettatoriali propri di un'epoca che si vorrebbe definitivamente chiusa; dice di una deresponsabilizzazione degli apparati, che scaricano sull'utente compiti anche gravosi, come quello di vigilare, di esercitare un controllo sulla qualità dei contenuti e delle esperienze (accertare l'attendibilità di un'informazione, l'appropriatezza di una proposta comunicativa rientrano nel mansionario del nuovo utente dei media) e in parallelo della resistenza degli utenti a farsi carico di tali responsabilità.
Pur nella sua brevità (e pretestuosità) l'analisi dell'onomastica dello spettatore contemporaneo ci restituisce insomma un'immagine fuori fuoco del nuovo fruitore di media e ci lascia il dubbio che, anche una volta chiusa la partita, conclusa la transizione al digitale, essa non potrà tornare a quella nitidezza, magari anche artefatta, ma rassicurante, a cui eravamo abituati.

Mariagrazia Fanchi

Matrix Reloaded

Note

1. Alvin Toffler, *The Third Wave*, New York, Bantam Book, 1980 (trad. it. *La terza ondata*, Milano, Sperling & Kupfer, 1987).
2. Chris Anderson, *The Long Tail. Why the Future of Business is Selling Less of More*, New York, Hyperion, 2006 (trad. it. *La coda lunga. Da un mercato di massa a una massa di mercati*, Torino, Codice, 2007).
3. Cfr. Michele Mezza, *Media senza mediatori. Appunti e spunti sulla comunicazione di convergenza*, Perugia, Morlacchi, 2002; Michele Mezza, Rocco Pellegrini, *Gli uomini dietro gli specchi. Percorsi e scorciatoie nei media senza mediatori*, Perugia, Morlacchi, 2007.
4. Cfr. Mariagrazia Fanchi, *Spettatore*, Milano, Il Castoro, 2005.
5. Cfr. Alain J. J. Cohen, "Virtual Hollywood and the Genealogy of Its Hyper-Spectator", in Melvyn Stokes, Richard Maltby (a cura di), *Hollywood Spectatorship. Changing Perception of Cinema Audiences*, London, BFI, 2001.
6. Cfr. M. Fanchi, *Spettatore*, cit.
7. Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, Berkeley, University of California Press, 1993.
8. Janet Staiger, *Perverse Spectators. The Practice of Film Reception*, London-New York, New York University Press, 2006.
9. Barbara Klinger, "The New Media Aristocrats. Home Theater and the Domestic Film Experience", *The Velvet Light Trap*, n. 42, 1998, pp. 4-19.
10. Sonia Livingstone, *Lo spettatore intraprendente*, Roma, Carocci, 2006.
11. Henry Jenkins, *Textual Poachers. Television Fans and Partecipatory Culture* (1992), London-New York, Routledge, 2005.
12. Il riferimento teorico di partenza è ovviamente de Certeau: Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien. Ars de faire*, vol. I, Paris, Gallimard, 1990 (trad. it. *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001).
13. S. Livingstone, *op. cit.*
14. A. Friedberg, *op. cit.*
15. Cfr. anche B. Klinger, *Beyond the Multiplex. Cinema, New Technologies and the Home*, Berkeley-London, University of California Press, 2006.
16 J. Staiger, *Perverse Spectators*, cit.

Persistenza e trasformazione

Quale testualità nell'epoca delle narrazioni transmediali?

L'universo si sta dilatando... L'obsolescenza del (para)testo

In un recente intervento dedicato alla "costellazione" di fan-film che accompagna, attraversa, celebra, rivisita, rivede e corregge la saga di *Star Wars*, Laurent Jullier[1] si esprime molto chiaramente in merito alla possibilità di ascrivere questa produzione al territorio paratestuale.

Quando pensiamo a *Star Wars*, sostiene Jullier, non possiamo limitarci a considerare i sei lungometraggi "ufficiali"; piuttosto, *Star Wars* diventa un oggetto variabile i cui contorni sono definiti soltanto dagli utilizzi creativi che il film stesso consente. I limiti testuali, dunque, si danno solo "in ricezione". I fan-film non costituiscono affatto "paratesto": essi costituiscono invece, insieme ad altri elementi (Jullier menziona ad esempio il film visto in sala, il film visto su schermi differenti da quello della sala, trailer e *teaser*, il film citato in altri film, il film parodiato in televisione, i prodotti "derivati" ufficiali e non ufficiali...), una sorta di "macro-oggetto" dai contorni negoziabili – una sorta di *extended universe*, nella terminologia dei fan. *Star Wars* è questo macro-oggetto[2].

Matrix

Animatrix - The Second Renaissance

Se non stupisce il fatto che Jullier, nella sua analisi della produzione dei fan intorno a *Star Wars*, citi ampiamente i lavori di Henry Jenkins sui *textual poachers*[3], può invece stupire il fatto che Jenkins non sembri avere gli stessi problemi di Jullier con il concetto di paratesto. Ad esempio quando scrive, a proposito di *Matrix*: "Abituati [i critici] a concentrarsi sulla pellicola e non sul suo apparato paratestuale, pochi di loro hanno dedicato attenzione al gioco, ai fumetti o ai corti animati e, di conseguenza, pochi hanno assorbito i dati in essi contenuti, essenziali alla comprensione del film"[4].

Certamente, Jenkins non sta dicendo qui che gioco, fumetti e corti animati sarebbero l'apparato paratestuale di *Matrix*; quello che sembra dirci, più esattamente, è che gioco, fumetti e corti animati sono tradizionalmente e convenzionalmente ascrivibili al territorio paratestuale, e che quindi una maggioranza (pigra) di critici li ha tendenzialmente e automaticamente considerati tali anche in un caso (potenzialmente diverso) quale quello di *Matrix*. E in che cosa consista la diversità di *Matrix* è ormai molto noto. Così come *Star Wars* non può ridursi ai sei lungometraggi usciti nelle sale, così *Matrix* non può ridursi alla sola trilogia filmica: "*The Matrix* è l'intrattenimento per l'era della convergenza mediatica. In esso molteplici testi sono integrati in una trama narrativa così complessa da non potersi dipanare attraverso un singolo medium"[5]. Ancora, *Matrix* è un esempio di "narrazione transmediale, ovvero [...] una storia raccontata su diversi media, per la quale ogni singolo testo offre un contributo distinto e importante all'intero complesso narrativo"[6].

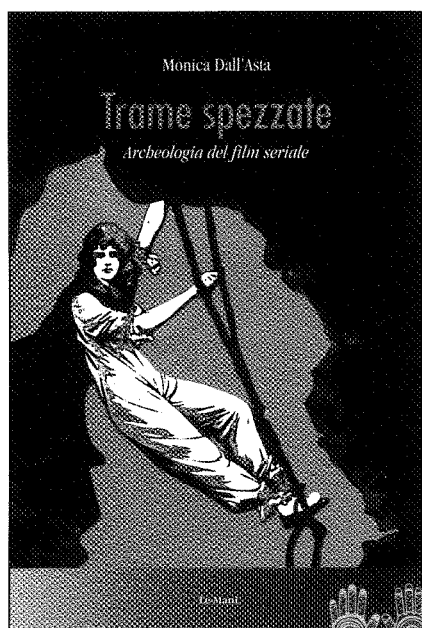
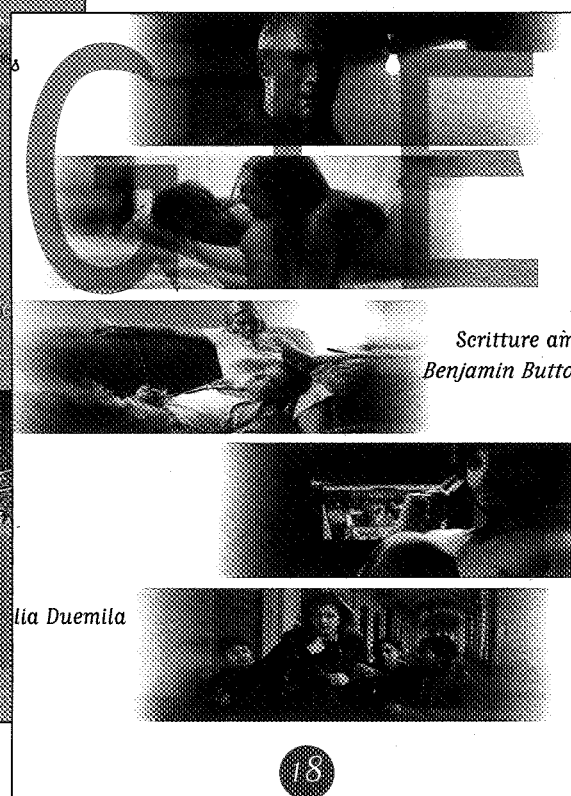
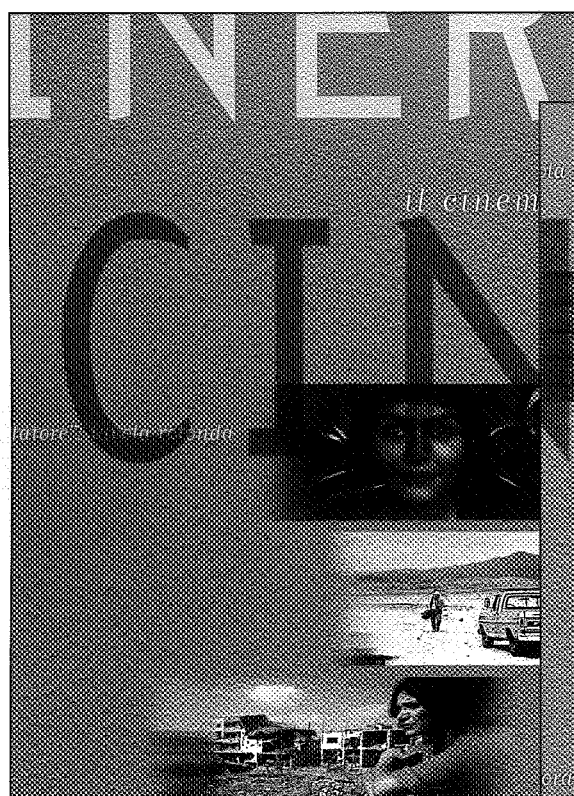
Credo che questi brevi stralci di *Cultura convergente* siano sufficienti a chiarire la posizione di Jenkins sulla rilevanza della paratestualità in merito al caso *Matrix*: le componenti che lavorano attivamente e sinergicamente insieme ai film per dar vita al "complesso narrativo *Matrix*" (o al *franchise*, per utilizzare un'altra espressione di Jenkins) non sono paratesti ma altri testi, perché il film ha perso quella centralità che consentiva in passato di leggere come subordinate e funzionali le componenti che andavano a circondarlo, da vicino o da lontano.

Se teniamo conto, inoltre, del fatto che Jenkins inserisce a pieno titolo *Star Wars* nella storia delle narrazioni transmediali o "multipiattaforma"[7], ecco che le posizioni dei due studiosi sembrano perfettamente riallinearsi. La nozione di paratesto appare inadeguata a rendere conto dello scenario produttivo e di fruizione nella contemporaneità mediatica, così come – conseguenza apparentemente inevitabile – quella di testo.

Eppure, alcune questioni sembrano rimanere aperte. Ne vorrei qui suggerire, schematicamente, almeno due.

Il (para)testo è davvero obsoleto?

Nell'affrontare la problematica della paratestualità non bisognerebbe correre il rischio di dimenticare, o anche solo trascurare, l'idea di testualità ad essa strettamente complementare.

Non c'è alcuno scandalo nel constatare che l'idea di testo che pone il problema stesso del paratesto è un'idea per molti aspetti "ristretta": è soltanto se si considera testo, ad esempio, il romanzo, inteso come "una serie più o meno lunga di enunciati verbali più o meno provvisti di significato"[8], che ci si pone il problema dello statuto, dell'appartenenza, della funzionalità di elementi quali il nome dell'autore, i titoli, le dediche, le epigrafi, le prefazioni...

CINERGIE

19

Tavola rotonda

Critici e studiosi discutono di cinema intorno a un registratore

Cinema e politica in Italia. Dai film militanti alla censura, dalla cultura di sinistra al cinema di destra, dai "grandi sogni" alla disillusione contemporanea

Ultimo spettacolo

Percorsi e deviazioni intorno ai film della stagione

I bastardi di Tarantino; i fanta-horror ideologici di Raimi e Blomkamp; nuove figure di donna in Almodóvar; i film italiani sul comunismo

Caméra stylo

Cinema, letteratura, scrittura, parola

La filosofia del cinema di Badiou; le fonti letterarie dei nemici pubblici di Mann

Art&Media Files

Cinema ed espressioni mediali: fotografia, fumetto, televisione, arti visive, new media

La Baarìa di Tornatore come fotografia e paesaggio; il corpo-Timi tra cinema, teatro, letteratura e web; l'arte sonora di Bruce Nauman

Orienti/Occidenti

Esplorando il cinema orientale: culture, immagini, antitesi (est/ovest)

Il cinema indipendente giapponese: nuove tendenze e focus su Kobayashi Masahiro, Sono Sion, Matsui Yoshihiko, Ishii Sogo

Sotto Analisi

Spazio aperto alla ricerca: storie, metodologie, studi di caso

Utopia e distopia nella storia della fantascienza.
Origini culturali, miti letterari, trasformazioni narrative

Città del cinema

Viaggio nelle manifestazioni cinematografiche nazionali e internazionali

Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia; Il Cinema Ritrovato di Bologna; Torino Film Festival; Science + Fiction. Festival della Fantascienza di Trieste

Speciale

Studio monografico: approfondimento, analisi, intepretazione

Transmedia Storytelling. Da *Star Wars* ad *Avatar*: il racconto cinematografico nell'era della convergenza culturale

ISBN 978-88-8012-537-2

€ 10,00

ISSN 1824-3495